les Inrockuptibles 2

LA BD D'AUTEUR AMÉRICAINE en 80 albums

ISSN 0298-3788. Allemagne 10,50 €, Belgique 9,90 €, Calédonie 1700 XPF, Canada 14,20 CAD, DOM 10,50 €, Espagne 10,50 €, Grèce 10,50 €, Italie 10,50 €, Liban 20500 LBP, Luxembourg 9,90 €, Maroc 100 MAD, Maurice Ile 11 €, Polynésie française 1500 XPF, Portugal 10,10 €, Royaume-Uni 9,60 GBP, Sénégal 6000 CFA, Suisse 14,30 CHF

M 05915 - 79 - F: 8,90 € - RD

BD À BASTIA

5/8 AVRIL 2018

25e RENCONTRES DE LA BANDE DESSINÉE
& DE L'ILLUSTRATION

CENTRE CULTUREL
UNA VOLTA

Edito

En parallèle de leur production de comics policiers et de super-héros, les Etats-Unis et le Canada abritent aussi une multitude d'auteurs sortant des sentiers battus, aux œuvres fortes et personnelles. Inventifs, subversifs ou virtuoses, ils figurent pour certains parmi les maîtres incontestés du 9e art, au même titre que leurs homologues européens ou japonais. Qu'ils se démarquent par l'originalité des sujets abordés ou par leur vision graphique et/ou narrative, ils contribuent à forger une des plus belles pages de la culture américaine. Reconnue par la critique comme par le public, cette BD d'auteur s'est montrée si vivace, foisonnante et excitante au cours des dernières années qu'il nous est apparu opportun de faire le point au travers d'une sélection de 80 albums. Cette sélection subjective forme un panorama varié, où se mêlent albums précurseurs, grands classiques, œuvres toutes récentes, romans graphiques, BD de reportage, BD d'humour... Nous espérons que ce guide vous donnera envie de (re)découvrir ces albums parmi les plus passionnants de l'histoire de la BD. **Anne-Claire Norot**

04-13 **Les précurseurs** . 14-32 **Les agitateurs** . 34-63 **Les architectes** . 64-96 **La relève**

New York trilogie de Will Eisner © 1981, 1982, 1983, 1986 Will Eisner © The Estate of Will Eisner 2006 © Editions Delcourt pour la version française 2011

LES PRÉCURSEURS

Avec le développement des journaux, la bande dessinée entre dans le quotidien des Américains. A la fin du XIX^e^ siècle, les *funnies* animent les pages humour des éditions du dimanche et sont lus par toute la famille. Grâce au système de la syndication, les strips paraissent simultanément dans tout le pays. Leur succès amène les éditeurs à les réunir en albums puis à commercialiser sous cette forme des bandes dessinées originales. Dès la fin des années 1930, des studios employant des équipes d'auteurs et de dessinateurs produisent des BD qu'ils vendent clé en main aux éditeurs – c'est dans ces ateliers que de nombreux super-héros furent imaginés par des créateurs longtemps anonymes. Parallèlement à cette production industrielle émergent des auteurs qui se démarquent par leur imagination, leur vision graphique, leur engagement, leur philosophie ou encore leur humour. Ils vont marquer les générations d'artistes à venir.

George Herriman
Krazy Kat

Une œuvre monstre et un classique de la bande dessinée par ce maître de la fantaisie. Un manège à trois toujours enchanté, cent ans après.

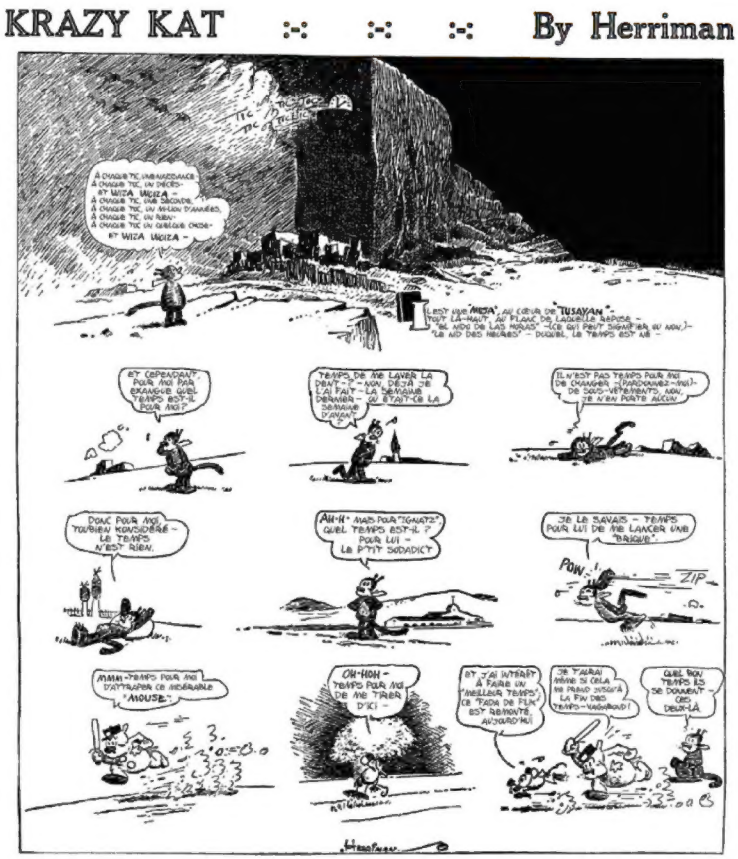
Entre 1913 et 1944, George Herriman a inventé une bande dessinée qui demeure un joyau pour tout amateur de BD. Son œuvre était publiée dans la presse quotidienne du magnat William Randolph Hearst, dont il était le protégé. Hearst, d'après la petite histoire, adorait les strips d'Herriman et faisait en sorte d'empêcher les rédacteurs en chef de ses différents journaux d'en suspendre la publication. Ce qui ne devait pas être une mince affaire, puisque *Krazy Kat* est la BD la plus étrange qui soit.

Car, pendant ces trente années d'ouvrage, Herriman a travaillé sur la même idée, le même scénario ténu, mais qu'il est parvenu à réinventer en permanence. Tout tourne autour d'un trio: un chat, Krazy, est amoureux d'une souris, Ignatz, dont l'unique but dans la vie est de balancer une brique à la tête de Krazy. Qui est lui-même protégé par le chien policier Offissa Pupp, amoureux du chat. Drôle de trio, drôle de manège, drôles d'interactions. La redite de cette intrigue, qui aboutit presque tout le temps à l'emprisonnement de la souris, est une aubaine.

Herriman a installé son petit monde à Coconino County, qui est une transposition imaginaire du lieu où il vivait lui-même et qui évoque les grands espaces désertiques américains, mais surtout n'obéit qu'aux lois imposées par lui-même. C'est-à-dire d'abord celles de son dessin et de ses envies: d'une case à l'autre, il modifie les décors, réinvente la typographie, métamorphose un canyon lointain en cabanon flétri, etc. Tout se passe comme si Coconino County permettait toutes les fantaisies, Herriman y est entièrement libre. Son Coconino, sans doute, est bien l'Etat fantôme des Etats-Unis, celui que les pionniers recherchaient ardemment, où les lois (juridiques, mais aussi physiques, géographiques) existent sans rien régir vraiment, où tout peut recommencer n'importe quand.

Joseph Ghosn

(Les Rêveurs, 2012-2015, 4 tomes), traduit de l'américain par Marc Voline.



© George Herriman/Les Rêveurs

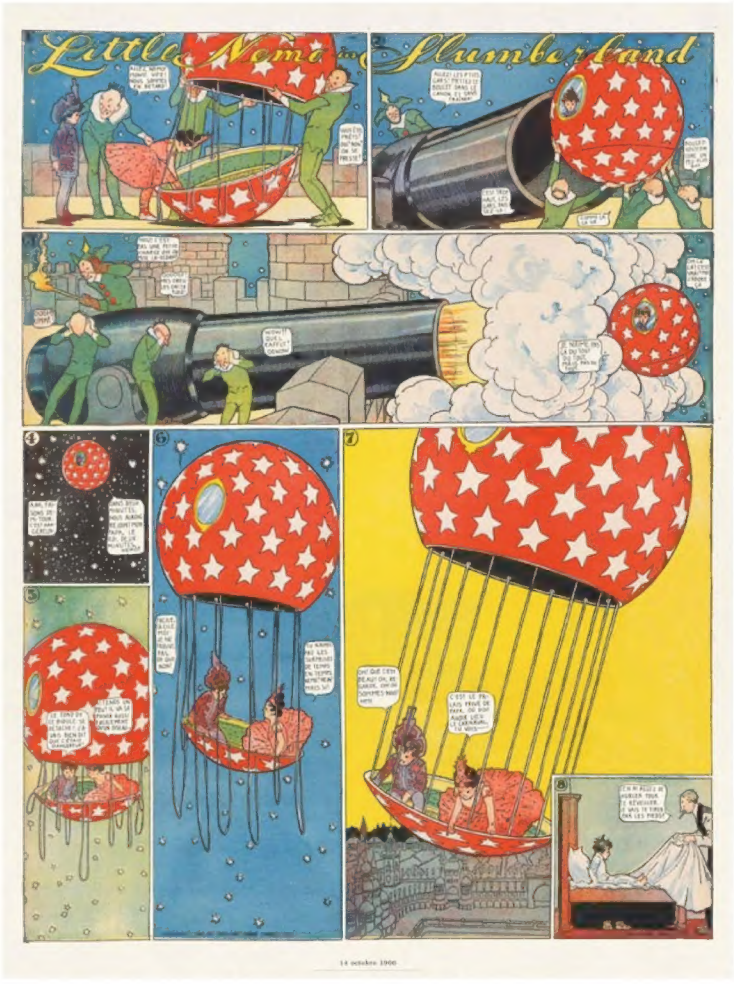
Winsor McCay
Little Nemo in Slumberland

En 1905, ce pionnier de la BD crée les aventures imaginaires du petit Nemo dans le *New York Herald*. Des pages fondamentales pour l'évolution du genre.

La première BD moderne (avec le génial *Krazy Kat* de George Herriman): depuis sa création, *Little Nemo in Slumberland* n'arrête pas de susciter des tonnes de fantasmes et une montagne de désirs. McCay, qui a aussi été un précurseur du dessin animé (il en a réalisé dès 1911) et l'auteur de quelques autres strips, a imaginé son Little Nemo sur un principe un peu gaguesque: le personnage fait des rêves hallucinés qui finissent par le réveiller en le faisant tomber du lit. Un autre strip de McCay, *Little Sammy Sneeze*, jouait sur un même genre de gimmick: un petit garçon éternue et bouleverse ainsi toute la mise en scène de la page.
Car chez McCay, et notamment dans *Little Nemo*, il s'agit toujours de mise en scène, d'architecture d'une page invariablement pensée à la manière d'un ensemble graphique habilement et précieusement agencé. On peut ainsi regarder *Little Nemo* sans rien en lire, en se passant des histoires: les agencements de McCay sont tellement époustouflants qu'ils en deviennent nourriture graphique. Seul bémol, le format du livre, si grand qu'il est impossible de le lire au lit. Un comble !

Joseph Ghosn

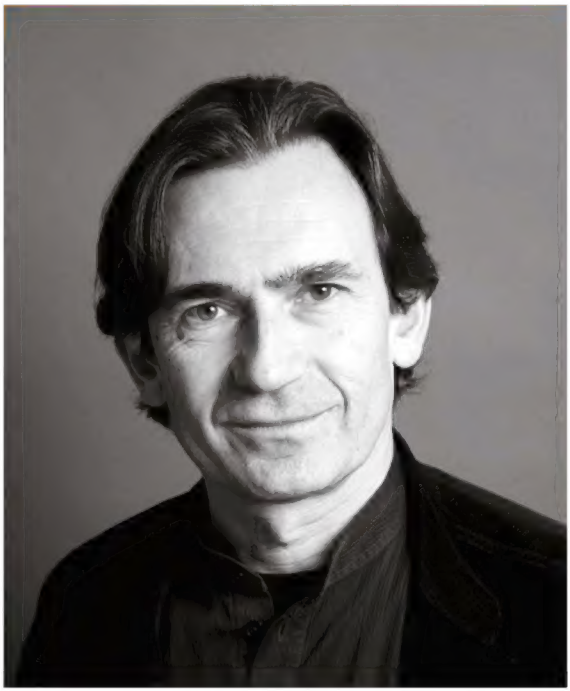
(Pierre Horay, 1969, 4 tomes, réédition Delcourt, 2009, Taschen, 2017), traduit de l'américain par Anna-Tina Kessler.



© Winsor McCay/Delcourt

“Si McCay a bel et bien inventé une chose, c’est la page de bande dessinée” Benoît Peeters

A l’occasion de la Biennale du 9e art de Cherbourg de 2017 consacrée à Winsor McCay, le commissaire de l’exposition Benoît Peeters revenait sur son œuvre exceptionnelle.



Quelle a été l’importance de McCay pour vous ?
Pour nous auteurs qui avons grandi avec la BD franco-belge, avec *Tintin* et *Spirou*, découvrir *Little Nemo*, c’était un aperçu sur un autre monde. François Schuiten me disait souvent pendant qu’on regardait les planches pour l’expo à quel point les pages vues à l’âge de 12, 13 ans l’ont profondément marqué. L’empreinte de McCay sur son travail a été plus importante que celle de n’importe quel autre auteur, et je pense que c’est le cas pour de nombreux auteurs à travers le monde depuis les années 1970. McCay est l’un des rares auteurs qui soulève l’unanimité. Ceux qui aiment l’humour, l’enfance, le langage de la BD s’y retrouvent. Des artistes qui sont loin du monde de la BD, des plasticiens, des écrivains, s’y retrouvent aussi. *Little Nemo* n’est pas une série enfantine, ce n’est pas une série adulte, elle marche dans une lecture sophistiquée comme dans une lecture populaire, pour un gosse comme pour un adulte.
Comment les œuvres de McCay sont-elles arrivées en Europe ?
Winsor McCay travaillait pour les fabuleuses *Sunday pages*, ces grands journaux américains du début du siècle. Dès la semaine suivante, ses pages étaient remplacées par de nouvelles pages. Jamais de sa vie sa création principale n’a été rassemblée en un livre, jamais on a méthodiquement conservé les journaux. Lui avait plutôt bien conservé ses originaux, il les faisait revenir des journaux, mais les décennies suivantes les ont abîmés, détériorés. Pendant une assez longue période en Europe, on n’a pas vu McCay. Les pages ne sont pas arrivées, ne sont pas reproduites. Peut-être que les pages de *Little Nemo* étaient trop grandes pour les journaux européens, et donc les auteurs de l’époque n’ont pas été influencés par lui. Il a fallu toutes sortes de détours pour qu’il y arrive.
C’est parti des Etats-Unis, de la BD underground qui s’est penchée sur les débuts de la BD. On a retrouvé des pages, on a commencé à les reproduire. En France a lieu en 1967 l’exposition *Bande dessinée et Figuration narrative*, et c’est Nemo avec son lit qui est sur la couverture du catalogue. A un moment où on ne sait pas grand-chose de l’histoire de la BD, où on parle de la tapisserie de Bayeux, des grottes de Lascaux, de la colonne Trajan, il y a un catalogue de référence, et l’artiste qu’on choisit sur la couverture, c’est McCay. C’est quand même un signal. Puis l’édition Pierre Horay de *Little Nemo (parue fin 1969 – ndlr)* va marquer une génération.
Que sait-on des influences graphiques de Winsor McCay ?
Winsor McCay n’a pas voyagé hors des Etats-Unis et c’est un autodidacte pur. Il naît dans une toute petite ville, n’a pas de formation artistique, ne fréquente pas les Beaux-Arts. Sa culture, ce sont à la fois les parcs d’attraction et le dessin de presse. S’il n’a pas vu les planches de Rodolphe Töpffer, il a probablement vu des gens marqués par Töpffer, par Wilhelm Busch ou par les grands auteurs anglais de l’époque, ceux de *Punch*, de *Judy*... On ne connaît pas sa bibliothèque, mais je n’ai pas l’impression que ce soit un homme de livre, mais plutôt un homme nourri par les journaux dans lesquels il publie, un homme de presse.
Il fait des spectacles sur scène où il dessine, le cirque l’inspire souvent... Est-ce que ça lui vient de sa famille ?
Pas du tout. Sa famille est très traditionnelle et rêve de le voir avoir un bon métier. Mais le dessin est utilisé très vite dans le monde de la rue, du cirque, des petits spectacles, des musées à deux sous : là, McCay commence par faire des portraits des gens. Il fait du dessin public très tôt, avec par exemple un numéro qu’il refera sur scène, *Les Sept Ages de la vie*, où il transforme le petit enfant qu’il dessine en vieillard, en passant par toutes les étapes de la vie. Il dessine des enseignes... On conteste sa date de naissance, mais s’il est né en 1869 et qu’il commence la BD en 1903, il a 34 ans. Donc, pendant toute la période entre 17 ans et 34 ans, il se forme. ○○○

© Isabelle Francisoa/Casterman

17 février 1907

© Winsor McCay/Delcourt

"CE QUI EST ÉTONNANT, C'EST À QUEL POINT IL DESSINE BIEN À PEU PRÈS TOUT. C'EST UN GRAND DESSINATEUR ANIMALIER, C'EST UN GRAND DESSINATEUR D'ARCHITECTURE, C'EST UN EXCELLENT DESSINATEUR D'ENFANTS, C'EST UN BON DESSINATEUR D'ADULTES."

D'un point de vue graphique, peut-on dire que McCay est le premier à avoir envisagé la planche en tant que telle, avec toutes ses possibilités ?
Ce qui se passe avec lui, c'est le passage de la progression linéaire au monde de la métamorphose, au monde biologique. Il le fait à travers ses pages qui sont chaque fois des petites transformations. S'il a bel et bien inventé une chose, c'est la page de bande dessinée. La page est son objet. Avant lui, il y a le strip, il y a des pages décoratives au long du XIXe siècle, mais elles sont rarement des unités organiques aussi fortes. Si on regarde les bandes dessinées de ses contemporains, on ne sent pas d'organicité. Chez McCay, il y a une plasticité, l'idée que la hauteur des lignes d'images peut varier, qu'on peut s'organiser autour d'une case centrale, qu'on peut travailler un dispositif spectaculaire qui peut devenir le point de départ d'un récit.
Ce que j'aime beaucoup aussi chez McCay, c'est l'alternance entre un système réaliste et un système irréaliste. Certaines pages sont dans une continuité, avec le même ciel, le même sol, et d'autres non. Il peut changer de style d'une semaine sur l'autre. Il est tout à fait libre. C'est une chose qu'on retrouve très souvent chez McCay, alors que la ligne belge par exemple est une lignée de cohérence, où une fois qu'on a commencé à dessiner comme ça on continue. On reste toujours dans le même code. Chez McCay, il n'y a pas tellement ce souci-là. Il faut que la page soit belle, et si elle est belle suivant un autre principe, ce n'est pas grave. C'est un des aspects extrêmement moderne de *Little Nemo*. Il a fallu quasiment attendre la bande dessinée des années 2000 pour voir des auteurs se dire qu'à l'intérieur d'un même livre ou d'une même page ils pouvaient changer de style.

On peut dire qu'il est révolutionnaire dans l'utilisation des couleurs ?
Pulitzer et Hearst, les deux magnats des journaux, veulent amener la peinture au nouveau public américain. Mais les techniques sont très coûteuses et donnent des résultats très médiocres. Donc ils se disent qu'il faut travailler avec des tons plus francs et demander aux artistes de se confronter aux encres du journal et de faire des essais. C'est cette technique du Benday que plusieurs auteurs utilisent déjà avant McCay. A partir de ce moment-là, chacun joue de manière plus ou moins sophistiquée, comme Richard Felton Outcault avec le Yellow Kid. McCay essaie avec une technique plus ou moins rudimentaire d'avoir un usage très esthétique, très poétique de la couleur, en estompant le trait, en combinant des grisés sous la couleur. On a du mal aujourd'hui à se rendre compte de comment ça rendait réellement parce que des journaux qui ont 110 ans n'ont plus le même aspect qu'à l'époque. Je pense que le rendu était assez claquant.

McCay a apporté un soin particulier au mouvement, dans ses BD et évidemment les dessins animés...
Ce qui est étonnant, c'est à quel point il dessine bien à peu près tout. C'est un grand dessinateur animalier, c'est un grand dessinateur d'architecture, c'est un excellent dessinateur d'enfants, c'est un bon dessinateur d'adultes. Dans la page où Nemo est un géant, chaque expression, chaque geste est juste. Il a un instinct incroyable. La façon dont il dessine les lions est juste magnifique. Bien sûr, il est sûrement allé dans des zoos, a vu des gravures, etc. Mais malgré tout, réussir à dessiner autant d'attitudes des lions et nous donner le sentiment qu'ils sont vrais, c'est inouï. Ses immeubles aussi sont vivants, ses gros plans sont incroyables, alors que ça demande de changer de technique.

Que sait-on de sa personnalité ?
Je suis frappé aussi quand je le vois se mettre en scène dans les dessins animés. Il parie avec ses amis qu'il va faire un dessin animé et le fait – on est chez Buster Keaton, là. Il y a un côté simple chez lui, ce n'est pas un grand intello, ça l'amuse, il aime dessiner, dans une sorte de jubilation, avec beaucoup d'intelligence, mais sans armature théorique. Il ne se vante pas de ses perspectives, etc. C'est un drôle de bonhomme. Mais on reste un peu en manque de choses profondes, d'informations. Les correspondances ont disparu. On ne sait pratiquement rien. Peut-être aussi que McCay n'était pas quelqu'un qui écrivait beaucoup. Donc on ne sait pas quels étaient les peintres qu'il aimait, s'il allait au cinéma. On sait en revanche qu'il aimait le monde du spectacle vivant, de la scène.

Quel était son succès à l'époque ?
Il était très populaire. En 1908, trois ans après sa création, *Little Nemo* est monté en comédie musicale. Il y a des affiches avec son nom, il y a des affiches pour les dessins animés, pour *Little Nemo*. Il est populaire en tant qu'artiste de scène, au point de mécontenter William Randolph Hearst qui trouve que ça empiète sur son travail pour les journaux et que ça suffit : ça prouve que c'était quelqu'un de connu. Mais ça doit s'arrêter à la fin de la Première Guerre mondiale. A ce moment-là, la bande dessinée emprunte d'autres chemins, on entre dans des récits plus longs, dans plus d'aventures, les journaux commencent à réduire l'espace.
Au moment où McCay meurt, en 1934, on a déjà tourné la page. Une hypothèse, qui joue aussi pour Méliès, c'est qu'à la fin de la Première Guerre mondiale, que ce soit en Europe détruite ou aux Etats-Unis avec l'effort de guerre, on n'est plus du tout dans le merveilleux. Cette féerie, cet enchantement, c'est fini, on veut un mode plus adulte, plus réaliste. On panse les plaies, et McCay apparaît comme un rêveur d'un autre temps, quelqu'un qui est du côté de l'imaginaire d'*Alice au pays des merveilles*, des *Voyages de Gulliver*. Il appartient à un ancien monde.

Entretien Anne-Claire Norot

Jules Feiffer
Je ne suis pas n'importe qui !

Recueil d'histoires fabuleuses du New-Yorkais Jules Feiffer, *Je ne suis pas n'importe qui !* condense à merveille l'esprit des dessinateurs du magazine *The New Yorker,* cette école graphique sans laquelle l'illustration mais aussi toute la bande dessinée américaine n'auraient sans doute pas évolué de la même manière. Pourquoi ? Sans doute parce que Feiffer, qui est aussi romancier et scénariste de cinéma (il a écrit le scénario de *Ce plaisir qu'on dit charnel* de Mike Nichols et celui de *I Want to Go Home* d'Alain Resnais), parvient en peu de traits à résumer toute l'immensité (ou l'étroitesse) d'un personnage, d'une situation.
Ici, ses histoires tiennent à la fois du fantastique, de l'absurde et d'un étrange réalisme poétique qui rejoint parfois la vision du monde d'un Tex Avery : avec gravité et sarcasme, désespoir et fou rire. Il y a ici un humour typiquement new-yorkais qui évoque parfois la manière d'un Will Eisner, empreinte d'un sens délicat des relations humaines, des interactions urbaines.

Peu édité en français, ce volume sert d'introduction à son vaste univers. Le lire, c'est mettre le doigt dans un vaste engrenage et comprendre que Feiffer, prix Pulitzer en 1986 pour ses dessins dans le *Village Voice*, a influencé le monde entier, à commencer par la France où réside un de ses meilleurs héritiers, Blutch. **Joseph Ghosn**

(Futuropolis, 2007), traduit de l'américain par François Cavanna.

Milton Caniff
Terry et les pirates

Attention, morceau d'histoire. *Terry et les pirates* n'est pas l'énième strip d'un grand quotidien américain d'avant-guerre, l'aventure banale d'un gamin qui s'en irait sur les mers de Chine avant de s'engager, par soutien pour ses compatriotes, sur le front de la Seconde Guerre mondiale. Non, les aventures de l'intrépide Terry et de son ami le reporter Pat Ryan se sont taillé une réputation des plus illustres au cours de l'Histoire. Milton Caniff, auteur débarqué là un peu par hasard, engagé par un petit magnat de la presse désireux de gonfler les ventes de son canard local, développa dans cette série, entre 1934 et 1946, un style, une grammaire, un génie du noir et blanc qui marquèrent en profondeur les rétines de son époque. Sa gestion des masses sombres, son encrage à la plume ou au pinceau, ses cadrages, ses clairs-obscurs influencèrent immédiatement le cinéma d'aventures hollywoodien et l'imaginaire collectif. Quant à sa Dragon Lady, femme de tête à la beauté froide, elle ouvrit, dès 1934, aux côtés de la Mata Hari filmée par George Fitzmaurice, la voie à l'érotisme singulier des pin-up exhalant le parfum des dangers mortels autant que celui de la sensualité, très en vogue à partir de la guerre de 1939-1945.
Malgré sa notoriété, ce fondateur d'un certain imaginaire de l'aventure ne fut jamais correctement édité en France. Il y eut entre autres les premières bandes chez Futuropolis, dans les années 1980, mais elles font pâle figure, désormais, en regard de ce somptueux volume. Complètement restaurée, compilant planches en couleur du dimanche et strip en quatre cases de la semaine, cette édition française à l'identique de l'américaine est aussi l'occasion de découvrir, dans les autres volumes, les strips des années 1940, période où le talent de Milton Caniff explose pour atteindre le génie. **Stéphane Beaujean**

(BDartist(e), 2016, 4 tomes), traduit de l'américain par Michel Pagel.

© Jules Feiffer/Futuropolis. © Milton Caniff/BDartist(e)

Lynd Ward
Le Pèlerinage sauvage

En 1932, Lynd Ward publie ce *woodcut novel* sur un ouvrier qui trouve en rêve la voie de la rébellion. Une œuvre sombre et puissante qui n'a rien perdu de sa pertinence.

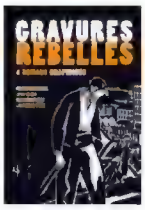
Les *woodcut novels*, romans graphiques muets du début du XX[e] siècle, sont l'une des influences majeures de la bande dessinée contemporaine. Nées en Europe à la fin de la Première Guerre mondiale, continuées aux Etats-Unis pendant la Grande Dépression, ces œuvres ont trouvé des échos chez Will Eisner, Charles Burns ou Art Spiegelman. Utilisant les techniques de la gravure sur bois (ou sur plomb ou linoléum), ces histoires en noir et blanc sans paroles empruntent à l'expressionnisme allemand, avec des sujets dramatiques et symboliques, des cadrages saisissants, des contrastes intenses.

Lynd Ward en était le représentant principal aux Etats-Unis. Fils d'un pasteur méthodiste de Chicago, il découvrit l'illustration via *La Bible* de Gustave Doré (les comics étaient interdits à la maison). Après des études d'art et un voyage en Europe où il apprit les techniques de gravure et où il découvrit Frans Masereel et Otto Nückel (auteurs européens de *woodcut novels*) et les caricaturistes comme Hogarth et Daumier, il publia entre 1929 et 1937 six romans graphiques.

On découvre dans ses récits des individus aux prises avec la misère, victimes des tourments de la Grande Dépression et de la crise économique, de l'exploitation ouvrière et du capitalisme. Auteur engagé et politique, Lynd Ward s'inquiète de la montée du fascisme (*Song Without Words*, 1936). Brutales, mélodramatiques, souvent allégoriques, ses histoires s'interrogent aussi sur l'art, la beauté et la condition de l'artiste. Lynd Ward a aussi, parallèlement, illustré de nombreux livres pour enfants et des classiques. Il est mort en 1985, à 80 ans.

Dans son *Pèlerinage sauvage*, publié en 1932 et édité en France en 2009 dans le recueil *Gravures rebelles*, un ouvrier décide de quitter son usine et part sur les routes. Il vit quelque temps avec un ermite qui lui apprend à cultiver la terre et lui fait découvrir ses livres. Il fait un rêve au cours duquel lui et l'ermite s'en prendraient à un capitaliste esclavegiste. Il décide alors de retourner dans son usine et d'aider ses camarades à se rebeller. Lynd Ward passe avec souplesse des séquences oniriques à la réalité, les émotions les plus intenses de son héros se déroulant d'abord dans ses rêveries avant que le présent, violent, ne le rattrape. Son trait toujours expressionniste se charge parfois d'érotisme (l'auteur met souvent l'accent sur les muscles et les fesses du héros, et pas seulement dans les scènes où il s'imagine avec une femme), rendant le récit encore plus tendu. Véritable témoignage sur son époque, *Le Pèlerinage sauvage* n'en garde pas moins une puissante modernité.

Anne-Claire Norot

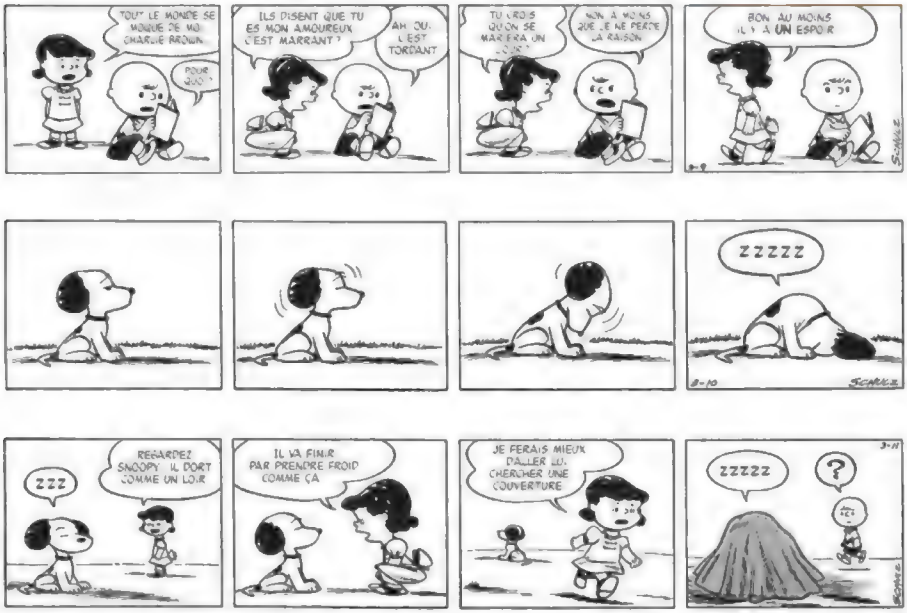


Gravures rebelles – 4 romans graphiques par Frans Masereel, Lynd Ward, Giacomo Patri et Laurence Hyde (L'Echappée, 2009), traduit de l'américain par Alex Freiszmuth

© Lynd Ward/L'Echappée

Charles M. Schulz
Snoopy & les Peanuts

Sous ses allures naïves et enfantines, une analyse au vitriol de la comédie humaine. Une petite machine de guerre cachée dans un manège qui tourna pendant cinquante ans.

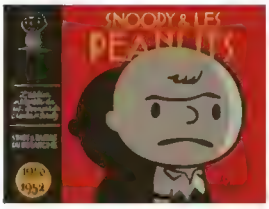


Cette belle intégrale *Snoopy & les Peanuts* permet de redécouvrir ce classique, plus connu en France sous le nom d'un de ses personnages, le cabot Snoopy. Charles Schulz a créé la série presque par dépit en 1950, alors que personne ne voulait le faire travailler, et ne s'est arrêté de la dessiner qu'en 1999, à la veille de sa mort, laissant derrière lui 17 897 histoires. Schulz est décédé le 12 février 2000, quelques heures à peine après la publication de son tout dernier strip, comme si, finalement, son souffle vital se confondait avec son œuvre.

Les récits de Schulz frappent par ceux qui les habitent: sa petite poignée de personnages possède des allures inimaginables en dehors de la bande dessinée. La manière dont ils sont représentés fait de leurs corps des croisements irréels entre des anatomies de gamins et des attitudes d'adultes. Leurs interactions sont d'ailleurs sur ce modèle, qui croise en permanence plusieurs états, entre l'enfance et la maturité. Cachés au sein de corps qui ont l'air enfantins, les personnages de Schulz parlent ainsi essentiellement de choses qui ont bien peu à voir avec l'enfance et encore moins avec l'innocence. Ils forment une sorte de petit univers, d'écosystème dans lequel chacun tient un rôle et une place, mais qui est un reflet permanent du monde réel tel qu'il se déroule.

Il y a ainsi chez Schulz une distance et une ironie subtiles qui donnent à sa série un air de critique sociale, voire politique. Aucun sujet ne lui échappe, ne résiste aux commentaires acides qui fusent de ses figures de bambins: la vérité sort bien de leur bouche, mais elle est invariablement explosive, atomique, dévastatrice, presque haineuse. *Peanuts* n'est pas une série pour gamins, mais bien une série qui se sert des gamins pour disséquer un monde adulte, sans en avoir l'air. Malgré les apparences, il n'y a dans cette série pratiquement pas de bons sentiments qui vaillent. Elle est au contraire une sorte de cinquième colonne qui s'est subrepticement chargée, durant cinquante ans, de doucement déverser du vitriol sur la face de l'Amérique, qui ne s'est jamais rendu compte de rien. **Joseph Ghosn**

(Dargaud, 2005-2017, intégrale en 19 tomes, en cours), traduit de l'américain par Fanny Soubiran.



© Charles M. Schulz/Dargaud

Alex Raymond
Rip Kirby

En 1946, lorsqu'il revient du Pacifique après avoir servi deux ans dans les Marines, personne n'a oublié Alex Raymond. Pour le public comme pour son éditeur, la King Features Syndicate, son nom est indissociable des deux très populaires séries qu'il a créées en 1934, à seulement 25 ans, *Flash Gordon* et *Jungle Jim*. L'une et l'autre ayant été reprises en son absence par des auteurs compétents, la King Features lui propose un nouveau projet. Il s'agirait cette fois des aventures d'un détective privé, Rip Kirby. L'idée plaît à Raymond. Lui qui, faute de temps, avait dû abandonner *Agent secret X-9* en 1935, à peine plus d'un an après l'avoir créée avec l'écrivain Dashiell Hammett, se réjouit de retrouver des personnages et un cadre contemporains. Après l'imaginaire débridé de *Flash Gordon* et l'exotisme sophistiqué de *Jungle Jim*, *Rip Kirby* offre à ce styliste hors pair l'occasion d'explorer de nouveaux territoires visuels. Sous l'influence de la nouvelle école de l'illustration publicitaire, Alex Raymond glisse vers un trait plus réaliste, des contrastes plus appuyés, un usage audacieux des noirs. Ce désir de refléter l'époque se retrouve dans le scénario. Rip Kirby tranche avec le traditionnel personnage du privé *hard-boiled*, cynique et teigneux. Il fait fonctionner ses méninges plutôt que ses poings, porte des lunettes, boit peu, fume la pipe et reste fidèle à sa fiancée malgré les ravissantes créatures qu'il ne cesse de croiser. Ses enquêtes le confrontent à des méchants tout aussi vraisemblables, escrocs minables, maîtres-chanteurs sans scrupule ou notables corrompus. Malgré les limites de son format de strip quotidien, *Rip Kirby* est encore aujourd'hui frappant de modernité tant sur le fond que sur la forme. Succès public et critique immédiat, *Rip Kirby* poursuivra ses aventures jusqu'en 1999, où il prendra une retraite bien méritée. Mais Alex Raymond n'aura pas la même chance, ni celle d'apprécier sa nombreuse descendance, des EC Comics à Charles Burns. Le 6 septembre 1956, c'est contre un arbre du Connecticut que s'achève la carrière de l'un des plus grands virtuoses de la BD américaine.

Jean-Baptiste Dupin

(IDW Publishing, 2009-2011, intégrale en 4 tomes 1946-1956), en anglais

Frank King
Gasoline Alley

C'est avec cette série que Chris Ware a trouvé ce qu'il cherchait désespérément, une BD qui *"essaie de capturer la texture et la sensation de la vie..."*. *Gasoline Alley* est une aventure éditoriale exceptionnelle. Créé en 1918 par Frank King, le comic strip prend une tournure toute différente trois ans plus tard quand un bébé est abandonné sur le pas de la porte du protagoniste principal, Walt. Un peu contraint mais sous le charme, celui-ci adopte l'orphelin prénommé Skeezix. Ensuite ? Au lieu d'envoyer ses personnages au bout du monde pour qu'ils vivent des aventures incroyables, King choisit de les montrer dans leur quotidien, celui de simples Américains. Tout le charme de *Gasoline Alley* réside dans cet écoulement du temps, répétitif et banal. Plutôt que d'être éternels, Walt et Skeezix vieillissent aussi devant nos yeux. Dans les pages publiées le dimanche, qui racontent des journées passées sur la plage ou dans le jardin, King réalise des merveilles de mise en scène. Grand maître méconnu et expérimentateur qui s'ignore, il joue avec le médium comme Winsor McCay, sans sacrifier la limpidité. Après avoir consacré quarante ans à la série, le créateur a passé la main à Dick Moores puis à Jim Scancarelli. Officiant depuis 1986, celui-ci va faire passer à la série son (premier ?) centenaire. Malheureusement, impossible de la lire autrement qu'en V.O.: pour l'heure, elle n'a pas bénéficié d'une traduction française. Peut-être parce que, contrairement à *Krazy Kat* et les autres, elle ne se singularise pas par son humour... *Gasoline Alley* n'en reste pas moins un classique sans égal de la BD américaine.

Vincent Brunner

(*Gasoline Alley – The Complete Sundays, 1920-1922, 1923-1925*, Dark Horse Comics, 2012-2014, 2 tomes ; *Walt and Skeezix*, Drawn and Quarterly, 2009-2015, 6 tomes), en anglais

© Frank King/Dark Horse Comics

LES AGITATEURS

En 1954, deux événements vont durablement bouleverser le paysage de la BD américaine. En avril, le psychiatre Fredric Wertham publie *Seduction of the Innocent*, un essai stigmatisant la bande dessinée et l'accusant de pervertir la jeunesse. Dans la foulée, les éditeurs forment la Comics Magazine Association of America, qui vise à contrôler le contenu des BD. Elle établit le Comics Code Authority, qui interdit les représentations de la violence excessive et du sexe, et exige le triomphe du bien sur le mal. Les éditeurs ne s'y conformant pas ne sont plus distribués et périclitent. La production s'uniformise, les histoires de super-héros positifs prolifèrent. Les magazines ne sont cependant pas concernés, ce dont profite Harvey Kurtzman pour lancer *MAD* en 1952. Mais dès le milieu des années 1960, le vent de liberté et de protestation qui souffle sur les Etats-Unis gagne la BD. Plusieurs auteurs, comme Robert Crumb, Art Spiegelman, Harvey Pekar, s'éloignent des sentiers battus, sans souci pour le code – leurs publications n'étant de toute façon pas distribuées dans les circuits conventionnels. La liberté de ton, le regard sur la société, les thèmes abordés (comme l'autobiographie), l'ambition, l'audace de ces comics underground vont définir la bande dessinée moderne et faire entrer le médium dans l'âge adulte.

Harvey Kurtzman
C'est la jungle !

Le génial fondateur de *MAD*, auquel Crumb, Goscinny ou Gotlib doivent tout ou presque, publie en 1959 cet album à l'humour ravageur, précurseur du roman graphique.

Cité comme une influence majeure par de nombreux auteurs, de Crumb à Art Spiegelman ou Goscinny dont il était l'ami, Harvey Kurtzman a laissé une œuvre morcelée et difficilement trouvable. D'où l'intérêt de voir récemment réédité *C'est la jungle !*, pierre angulaire de sa carrière en dents de scie.

Après de nombreux jobs en studio et en freelance, Kurtzman entre en 1950 chez EC Comics où il écrit et édite des récits de guerre, *Two-Fisted Tales* et *Frontline Combat*. En 1952, il crée *MAD* et change pour toujours l'univers de la BD. Iconoclaste, le magazine (d'abord publié sous forme d'album) se moque de l'Amérique, de sa politique et de sa pop culture. Il tranche dans le paysage d'alors par son humour, son autodérision, son ton acide, ses bandes dessinées satiriques. En 1956, Kurtzman quitte *MAD* car on lui refuse le contrôle du titre.

Malgré les promesses que le succès de *MAD* laissait présager, ses tentatives pour lancer d'autres titres humoristiques avortent rapidement. Il est alors contacté par l'éditeur Ballantine qui lui offre de publier un album en format de poche pour lequel Kurtzman propose des récits inédits. Ce sera *C'est la jungle !*, publié en 1959. Précurseur du roman graphique (*Un pacte avec Dieu* de Will Eisner ne paraîtra qu'en 1978), cette publication contraste avec celles de l'époque, les quatre histoires le composant étant d'abord destinées à un public adulte. Tout le génie de Kurtzman, déjà à l'œuvre dans *MAD*, transparaît ici de façon concentrée. Son trait réaliste, vif et parfois proche de la caricature est particulièrement inventif.

De nombreux auteurs, comme Gotlib, sauront s'en souvenir, tout comme ils seront inspirés par son humour tranchant, sa finesse – un humour qui influencera des artistes bien au-delà de la BD, de Terry Gilliam aux troupes du *Saturday Night Live*.

Kurtzman s'attaque ici à la culture dominante avec *Thelonious Violence*, une parodie sans pitié de la série TV *Peter Gunn*, et *Frénésie sur la prairie*, western au héros en manque d'une bonne psychanalyse. Il se fait aussi plus social, pourfendant le capitalisme dans la presse et l'incompétence qui règne dans le monde de l'entreprise (l'hilarant *Le Cadre supérieur au complet de flanelle grise*). Sa dernière cible enfin est la bêtise crasse, dans *Décadence dégénérée*, sale histoire de mœurs et de vengeance dans le Sud profond. Cet album novateur n'eut qu'un succès mitigé à sa sortie. Il n'en reste pas moins fondateur et toujours remarquablement pertinent.

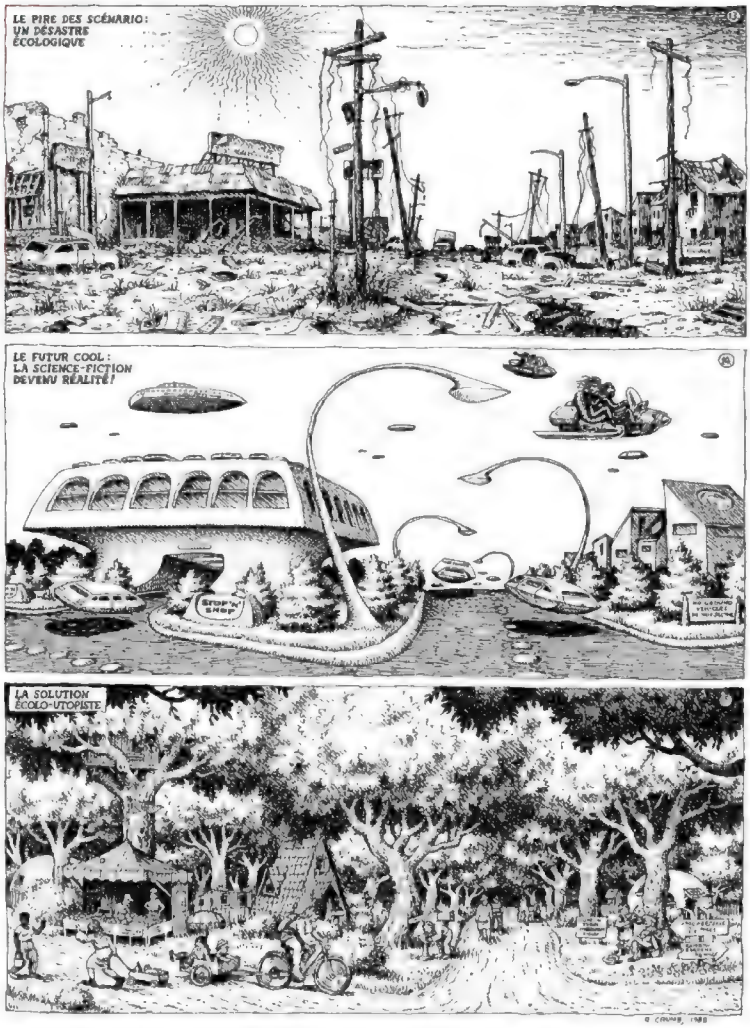
Anne-Claire Norot

(Wombat, 2017), traduit de l'américain par Frédéric Brument

© Harvey Kurtzman/Wombat

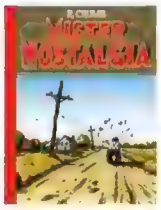
Robert Crumb
Mister Nostalgia

L'Amérique et la musique sont au centre de ce recueil publié en 1998, où Crumb creuse le sillon nostalgique avec puissance et passion.



L'œuvre immense de Robert Crumb est disséminée dans plusieurs recueils constitués selon des thèmes ou des affinités chronologiques. On trouve ainsi beaucoup de livres qui reproduisent les dessins de ses carnets de croquis, mais aussi d'autres qui rassemblent ses histoires courtes. *Mister Nostalgia* réunit des BD sur le thème de la musique et de l'Amérique. On connaît la passion du dessinateur pour ces deux sujets, mais le lire et regarder ses dessins sur le blues et son histoire est vraiment révélateur de tout ce que la BD peut produire et inventer, sans détours et avec une incroyable puissance narrative.

Ici, Crumb raconte des histoires qui prennent leurs racines dans la passion de la musique: que ce soit la sienne, qui le fait collectionner inlassablement des vieux 78 tours, notamment de blues, ou celle des musiciens comme le bluesman légendaire Charley Patton, auquel il consacre quelques pages bouleversantes. Des pages qui tiennent lieu de parangon pour quiconque voudrait s'attaquer à la biographie d'un musicien, en BD ou en littérature. Crumb décrit son sujet en montrant, en filigrane, tout ce qui le touche. Et il parvient à traduire les effets produits par la musique sur les corps et les esprits tout en rendant compte d'une réalité sociale tourmentée, celle de l'Amérique du début du XX[e] siècle.



Et puis, il y a au centre de ce livre des planches qui sont parmi les plus intelligentes et belles jamais réalisées sur l'Amérique. Intitulées *"Une brève histoire de l'Amérique"*, elles dépeignent l'évolution historique du pays à partir d'un simple point de vue inchangé: défilement du temps, érosion du paysage, surgissement ou disparition de strates urbaines – Crumb résume son pays natal en peu de dessins et presque sans aucun mot. Il est le plus pertinent analyste et historien de l'Amérique du XX[e] siècle et le plus grand passeur du blues encore en activité.

Joseph Ghosn

(Cornélius, 1998), traduit de l'américain par Jean-Pierre Mercier

© Robert Crumb/Cornélius

"Le succès est la chose la plus difficile à affronter"

Pionnier de la bande dessinée autobiographique, symbole de la contre-culture, Robert Crumb a bouleversé en profondeur la bande dessinée dès les années 1960 avec ses récits mêlant fantasmes, critique de la société américaine, satire psychédélique et autoparodie. A l'occasion d'une grande rétrospective au musée d'Art moderne de Paris en 2012, cet auteur extrêmement discret nous faisait l'honneur d'une rare interview.

Comment c'était, la vie aux Etats-Unis juste avant votre départ pour la France au début des années 1990 ?
J'habitais dans la Vallée Centrale de Californie, depuis les années 1970. C'était un coin agricole et rural, très rangé, morne et chrétien, normal, un peu une Amérique des temps anciens, que j'aimais bien d'une certaine façon ! Je ne vivais plus à San Francisco depuis 1970, même si j'y passais beaucoup de temps, j'avais beaucoup de copines là-bas.

Vous n'avez pas vraiment été dans le trip hippie, si ?
A San Francisco, à la fin des années 1960, j'avais des sympathies pour les hippies, je prenais du LSD, je disais "oh wow, groovy, épatant", j'utilisais ce genre de vocabulaire. Mais je ne suis pas devenu un hippie du point de vue du style. Je ne pouvais pas me voir habillé en hippie. Dans la culture hippie, il y a toujours eu – comme à Haight Ashbury où j'ai vécu – des gens radieux, des hippies parfaits qui étaient beaux, qui s'habillaient merveilleusement, ils agissaient spontanément, on avait l'impression qu'ils flottaient, plus légers que l'air. Ils s'en tiraient vraiment bien. Les autres étaient ridicules la plupart du temps. J'avais essayé d'expérimenter avec le style de vie en communauté, ce qui était juste le chaos total, complètement dingue, avec des gens tout le temps *stoned*, drogués, pfff... Mais il y avait un sentiment général d'optimisme, et je le ressentais aussi. J'y croyais à cet optimisme, aux trucs révolutionnaires. J'avais de fortes convictions à gauche. Et puis c'est tombé à l'eau petit à petit. La croyance que la révolution allait arriver d'un jour à l'autre est morte graduellement parce que les gens en avaient marre d'attendre. Mais je suis toujours fortement de gauche.

Aux Etats-Unis, est-ce que l'on comprenait votre travail à l'époque ?
La plupart du temps, on ignorait mon travail. J'étais connu dans un certain milieu. J'avais environ 10 000 fans dévoués qui lisaient mes trucs. Les choses les plus populaires que j'ai faites se sont vendues à environ 20 000 exemplaires, mais il a fallu longtemps pour y arriver. Donc, même si j'avais une certaine notoriété, on ne lisait pas mes livres. Ils étaient durs à trouver, trop barrés pour la plupart des gens. Il y a certaines choses que j'ai faites, comme *Keep On Truckin'*, qui ont été largement disséminées en produits dérivés. Ça a donné une image un peu fausse de moi, ou en tout cas une image partielle. Ensuite, dans les années 1990, il y a eu le documentaire *Crumb* de Terry Zwigoff. Il a très bien marché en salles. Et mon nom est devenu très connu même chez des gens qui ne lisaient toujours pas mes livres. Les médias ont besoin de choses qui t'identifient, donc pour eux Crumb, c'est *"Keep On Truckin', Fritz the Cat* et la pochette de l'album de Janis Joplin", c'est tout. C'est ce que la plupart des gens savent de moi... Mais je m'en fiche. Je n'aspire pas à être un amuseur public célèbre. ○○○

© Renaud Monfourny

Robert Crumb © Cornélius

Comment êtes-vous venu à la bande dessinée ?
J'ai grandi en lisant des BD. J'étais complètement obsédé et j'ai commencé à en dessiner très jeune. Une grande partie d'entre elles étaient influencées par mon frère aîné, Charles, probablement encore plus obsédé que moi par la bande dessinée. On faisait des BD ensemble. A l'âge de 15 ans, j'en avais déjà dessiné des centaines. Tout ce que j'ai toujours voulu devenir, c'est auteur de BD. Je n'aurais rien pu faire d'autre. Je n'étais pas très doué pour me débrouiller dans la vie, j'étais un peu impuissant face au monde, sauf en dessin. Ça a été mon moyen de survie. Sinon, je ne sais pas ce que je serais devenu.
Ce n'était pas seulement un refuge car, plus tard, quand il a fallu travailler, faire des BD a été le moyen de gagner ma vie. J'avais postulé à des emplois dans des grands magasins pour être vendeur, mais ça n'avait jamais abouti. Personne ne voulait m'embaucher, pour quoi que ce soit. Et miraculeusement, à 19 ans, j'ai trouvé un travail qui utilisait mes capacités artistiques, qui consistait à dessiner des cartes de vœux.
Enfant et adolescent, quels comics lisiez-vous ?
Donald Duck, *Little Lulu*, d'autres BD du même genre pour enfants. Adolescent, je me suis plongé dans *MAD*, dans des trucs plus adultes. A 14, 15 ans, je suis devenu obsédé par *MAD*. C'était une belle satire de la culture américaine, un refuge satirique loin de cette culture qui était si stérile et commerciale et dont on nous abreuvait. Harvey Kurtzman était mon mentor. Son art était très beau, m'a beaucoup inspiré. C'est toujours le cas d'ailleurs aujourd'hui.
Vous vous intéressiez à l'art en général ?
A la fin de mon adolescence, j'ai commencé à voir plus loin que la culture populaire, à regarder des livres d'art. J'ai développé une grande admiration pour Breughel, Hieronymus Bosch, des illustrateurs et satiristes des XVIII[e] et XIX[e] siècles comme William Hogarth, James Gillray, Thomas Nast, dont j'ai essayé de copier le dessin, la technique des hachures. Mes sources d'inspiration n'ont pas beaucoup changé depuis ma jeunesse. J'aime aussi les artistes social-réalistes américains des années 1920-1930 comme Reginald Marsh, qui a fait de magnifiques choses, des scènes industrielles, de plage, des carnavals... Il y avait de grandes femmes artistes aussi, comme Wanda Gág, géniale. Ce n'est que beaucoup plus tard que j'ai découvert des auteurs de BD européens comme Calvo, ou l'artiste allemand Otto Dix, pas du tout connu aux Etats-Unis quand j'étais jeune.
Comment a évolué votre travail ?
Le LSD a changé de fond en comble ma perspective sur ce que je faisais. J'ai vécu un moment libérateur quand le LSD m'a séparé de mon ego. On ne peut pas vivre dans ce monde sans ego. C'était donc un problème d'avoir l'ego fracturé, j'étais désemparé. Mais en même temps, toutes ces choses qui traversaient mon esprit, venant de l'inconscient sans interférence de l'ego, ont été artistiquement extrêmement exaltantes. Ça a été une période très inspirée, c'était comme avoir une vision religieuse. En 1973, j'ai fait un très mauvais trip et une voix m'a dit que je n'avais plus besoin d'en prendre, que je devais arrêter ! Ce que j'ai fait. L'inspiration induite par le LSD a diminué durant les années 1970 et je me suis trouvé un peu désorienté à la fin des années 1970. Mon travail est devenu plus sombre, plus autobiographique aussi, moins spontané. Le plupart des gens s'en sont aperçus et n'ont pas aimé. Et puis ils se sont habitués. J'ai continué à travailler, j'ai trouvé d'autres sources d'inspiration, relevant plus du commentaire social. Mais on se rappelle plus de moi et on m'aime plus pour ces choses inspirées par le LSD. Une partie du problème ensuite, c'est que l'ego revient, on en redevient prisonnier.
Travailler avec votre femme, ça a été un moyen d'échapper à votre ego ?
C'est vrai. Ça marche bien de travailler avec Aline. C'est un moyen facile de continuer à faire des bandes dessinées sans avoir ce lourd poids de l'ego sur soi. Elle est une comique juive spontanée et naturelle. Aux Etats-Unis, l'héritage de la comédie juive est très fort – les Marx Brothers, Jerry Lewis. C'est très présent chez elle. Quand je fais des BD avec elle, je n'ai qu'à lui donner une réplique et ensuite tout vient d'elle, elle crache du feu. Je prends des notes à toute vitesse, ensuite on édite tout pour faire des strips. C'est facile ! Et amusant. Elle-même est très drôle tout le temps. Elle n'arrête pas de dire des trucs qui me font rire. Elle est incroyable. Elle m'a toujours fait cet effet, elle m'a toujours fait rire.
Vous êtes très ouvert sur votre vie, votre vie sexuelle. Ce n'est pas embarrassant parfois ?
Je suis probablement trop ouvert parfois. Ce n'est pas embarrassant quand on dessine, c'est embarrassant quand on voit des gens le lire. C'est encore pire quand on me pose des questions sur le sujet. *(Il prend une petite voix) "Crumb, pourquoi ces petits gars qui s'attaquent à des filles géantes, qu'est-ce que ça veut dire ?"* Euh, aucune idée. Demande à un psychanalyste freudien, il saura probablement mieux que moi. Dans le film *Crumb* de Terry Zwigoff, la rédactrice en chef d'un magazine américain de gauche, *Mother Jones*, est interviewée et elle raconte de quoi parlent mes BD en termes psychologiques. Elle tombe parfaitement juste ! C'était bizarre d'entendre quelqu'un parler de moi comme ça. Je me suis dit "oui, oui c'est ça, vous avez raison, je ne peux pas le nier. Fantasmes oraux, oui c'est vrai, trouble du développement, c'est vrai" *(rires)*.
Votre travail est aussi nostalgique...
J'ai cette préoccupation romantique pour cette époque précédant ma naissance, pour les temps anciens. J'aime la musique faite avant ma naissance, j'aime la façon dont les choses avaient l'air à cette époque. Les vêtements, les voitures, les maisons et les bâtiments, les produits commerciaux, c'était très beau. J'aurais aimé que ça reste comme ça ! Ça devait être dur aussi. Les gens qui ont vécu dans les années 1920 ont dû faire face aux années 1930 avec la montée du fascisme, Hitler, Staline, tous ces trucs horribles, atroces, qui sont arrivés. Les gens étaient ignorants, racistes, violents, etc. Mais culturellement, je trouve que c'était esthétiquement plus agréable qu'aujourd'hui.
Dessinez-vous encore beaucoup ?
Pas autant qu'avant. Avant, j'avais toujours un carnet avec moi et je dessinais tout le temps, mais ce n'est plus le cas. Je suis trop gêné maintenant, je suis trop connu, trop conscient de ma personne. Le poids de ce malaise existentiel devient de plus en plus lourd au fur et à mesure que je vieillis. Ça a débuté dès que j'ai commencé à avoir du succès en 1968-1969. Dès que c'est arrivé, la gêne s'est installée. Et c'est de plus en plus lourd, de plus en plus dense. C'est comme nager dans de l'eau qui devient de plus en plus épaisse, visqueuse, jusqu'à ce qu'on ne puisse presque plus bouger. Comme dans un cauchemar.
Quand on a une réputation, il y a tant d'attente sur soi.
Le succès est la chose la plus difficile à affronter. C'est dur de rester frais et anonyme. Je ne ressens plus ce plaisir spontané, ludique en dessinant. Je travaille beaucoup, mais la plupart du temps c'est par obligation. J'en tire encore de la satisfaction, mais ce n'est pas pareil. Avant, j'étais très motivé par la reconnaissance, je voulais dire ce que j'avais à dire, vider mon sac, mais j'ai fait tout ça. Je n'ai plus rien à prouver.
Entretien Anne-Claire Norot

"A 14, 15 ANS, JE SUIS DEVENU OBSÉDÉ PAR *MAD*. C'ÉTAIT UNE BELLE SATIRE DE LA CULTURE AMÉRICAINE, UN REFUGE SATIRIQUE LOIN DE CETTE CULTURE QUI ÉTAIT SI STÉRILE ET COMMERCIALE ET DONT ON NOUS ABREUVAIT. HARVEY KURTZMAN ÉTAIT MON MENTOR."

Harvey Pekar
American Splendor

La libération sexuelle, le rêve californien, la déprime post-Vietnam: à travers son œuvre autobiographique, Harvey Pekar réinventa la BD dans les seventies.

Le scénariste Harvey Pekar est l'auteur d'une œuvre autobiographique au long cours débutée en 1976, *American Splendor*. A l'origine, Pekar avait l'intuition que la BD pouvait trouver une nouvelle voie, différente de celle des comics à super-héros, des fables animalières et des récits underground. *"On peut en faire autant en BD qu'avec un roman, un film, une pièce de théâtre, ou n'importe quoi"*, expliquait-il dans *L'Histoire du jeune Crumb*, dans le premier volume d'*American Splendor*. Il imagina notamment que la BD pouvait, au même titre que d'autres supports, servir à raconter l'intimité.
Pekar fut donc le premier auteur à importer la réalité quotidienne dans la BD, à raconter sa vie méthodiquement, mettant en avant des détails triviaux, en apparence anodins, et pourtant significatifs d'une existence et d'une identité. Dans ses récits, Pekar est factuel, raconte ce qu'il voit et ce qu'il vit, sans chercher à embellir ou romancer. Il dévoile des faits intimes avec une pudeur qui le rend touchant. Ses portraits, à commencer par le sien, sont sans concession, font état de lâchetés ordinaires, de craintes, d'ennui. Employé au classement dans un hôpital de Cleveland, il explique son travail, son amour du jazz, sa crainte de la maladie, sans jamais chercher à se faire valoir.
Loin de l'image de l'obsessionnel véhiculée par ses œuvres plus récentes ou par le film de 2003 qui lui était consacré, Pekar apparaît souvent comme un homme plutôt sympathique et honnête. S'il est souvent au centre de ses interrogations, il n'est pas pour autant nombriliste. Cet homme angoissé, terrifié par les aléas de la vie, paniqué à la moindre contrariété, montre à travers ses récits à quel point il était loin d'être égocentrique. Il porte sur le monde un regard émouvant et souvent drôle, plein d'empathie et d'intérêt pour ses contemporains. En filigrane, ses histoires personnelles témoignent de la condition ouvrière, du vent de liberté des seventies. Elles documentent la libération sexuelle, le rêve californien, la déprime post-Vietnam.
Si Pekar s'entoure depuis toujours de différents dessinateurs, du sombre Gary Dumm à Joe Sacco ou à Gerry Shamray, au trait dur et efficace, c'est Robert Crumb qui le premier lui fit concrétiser ses idées de bandes dessinées. Alors qu'elles mijotaient depuis des années, Crumb le motiva et illustra son premier scénario. Sa vision fondatrice a depuis fait école, notamment chez la jeune garde, d'Ivan Brunetti à Adrian Tomine ou Daniel Clowes. Cette indispensable anthologie s'achève après la sortie du film *American Splendor* qui l'a mené autour du monde. Ruminant sur les conséquences de ce succès, il avoue: *"J'aimerais bien être optimiste."* Un vœu qu'il n'aura guère réalisé avant sa disparition en 2010.

Anne-Claire Norot

(Çà et Là, 2009-2011, 3 tomes), traduit de l'américain par Jean-Paul Jennequin

© Harvey Pekar/Çà et Là

Justin Green

Binky Brown rencontre la Vierge Marie

Premier auteur de BD à avoir mis en scène sa vie, Justin Green se livre à une véritable mise à nu de sa jeunesse. Une œuvre novatrice et iconoclaste qui a fait date.

Maus n'aurait jamais existé sans *Binky Brown* avoue Art Spiegelman. Et Chris Ware estime que, sans lui, les comics ne seraient pas ce qu'ils sont. Mais qui est donc ce *Binky Brown* qu'appréciaient également Federico Fellini et Tom Wolfe ? Près de quarante ans après sa publication aux Etats-Unis, une magnifique version française permet enfin en 2011 de découvrir cette œuvre fondatrice – et son auteur, Justin Green.

Binky Brown, double de Justin Green, est un jeune garçon éduqué dans le catholicisme le plus strict. De ces années de puritanisme et de rigidité inculqués par les sœurs, de l'imagerie édifiante et effrayante de la religion, il hérite une névrose obsessionnelle. Obnubilé par la peur du péché et de l'enfer, il se soumet à des rituels purificateurs qui tournent peu à peu à la manie absurde et paralysante : l'adolescent décide que la droite qui prolonge son pénis ne doit jamais croiser toute droite en provenance d'un objet religieux. Jusqu'à l'âge adulte, sa vie sera régie par cette crainte invraisemblable et par des actes de contrition (prières, mantras…) destinés à lui éviter la damnation éternelle.

Véritable inventeur de l'autobiographie en BD, Justin Green est le premier auteur à avoir ainsi mis en scène ses souvenirs intimes. *"On n'avait pas encore en ce temps-là défini de normes ni écrit de livres accessibles à tous sur le sujet de la narration visuelle Je cherchais mon chemin à tâtons"*, écrit-il en postface. Pourtant, *Binky Brown* est une œuvre parfaitement maîtrisée dans laquelle Justin Green se livre autant par le propos que par le trait.

Avec humour, franchise et inventivité, et tout en fustigeant la religion, il raconte tout ce que son comportement avait de pathétique mais aussi d'insurmontable.

Par ailleurs, même si on ne voit jamais Binky Brown lire de comics, c'est toute son enfance de baby-boomer fan de BD que révèle son style. On y reconnaît autant la folie des auteurs de *MAD* ou les comics de chez DC qu'il dévorait que le dessin rigide et sentencieux des illustrés religieux distribués à l'école – un mélange qui résulte parfois en un trait proche de celui du pionnier de l'outsider art Henry Darger. Symbole de son éducation religieuse, contre-culture et échappatoire, les comics furent pour Justin Green sa *"pierre de rosette pour déchiffrer l'existence"*. Son *Binky Brown* novateur et iconoclaste joua le même rôle pour plusieurs générations d'auteurs.

Anne-Claire Norot

(Stara, 2011), traduit de l'américain par Harry Morgan

© Justin Green/Stara

Lynda Barry
Mes ! Cent ! Démons !

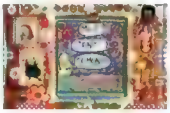
Dans cette autobiographie à l'humour doux-amer, Lynda Barry raconte ses jeunes années à Seattle. Un autoportrait aux vertus cathartiques par cette auteure de comics underground incontournable.

Influencée par Crumb et amie de fac de Matt Groening – qui a publié ses premiers strips –, Lynda Barry est une figure des comics underground US. *Mes ! Cent ! Démons !*, paru en 2002 aux Etats-Unis, est sa première bande dessinée publiée en France. Autobiographie fictionnée, ou "autobifictionalographie", la BD revient sur les jeunes années de Lynda, issue d'une famille modeste d'origine philippine établie à Seattle. Garçon manqué au physique ingrat, Lynda vivait avec sa mère et sa grand-mère dans un quartier mixte et pauvre, où il fallait batailler contre sa famille et les autres pour s'affranchir et exister.

Lynda Barry choisit de raconter ces moments difficiles, parfois tragiques, sous forme d'anecdotes. Les démons, ce sont ses souvenirs, plus ou moins traumatisants. Exercice cathartique, peindre ses démons serait selon l'auteur une technique japonaise pour les exorciser. Chaque démon – les poux, être une fille, danser – est ici expliqué en quelques pages au dessin simple et aux couleurs pétulantes. Les cases sont bavardes, divisées entre l'explication par la Lynda d'aujourd'hui et des dialogues très vivants – bravo à la traductrice Fanny Soubiran pour sa retranscription précise du langage ado.

Lynda Barry ne donne jamais dans l'auto-apitoiement, et sa BD n'est ni triste ni larmoyante. Avec honnêteté et candeur, Lynda Barry raconte les jeux violents, la cruauté des enfants, les expériences psychotropes, la perte – subie – de l'innocence, les querelles familiales, les tourments de la puberté, sa propre naïveté.

Son esprit pétillant, son humour doux-amer dessinent un autoportrait tragicomique. Son ton est généreux, amusé par la fillette qu'elle était. Elle ne montre jamais de rancœur ou de colère, est toujours pudique, et sait extraire de sa mémoire le détail drôle qui fait mouche. Elle se rappelle ses moments peu glorieux ou ses étapes décisives, comme dans l'hilarant passage où elle explique qu'elle voulait devenir hippie et s'est alors fait exploiter par un couple de babas pas du tout Peace & Love. Un récit touchant sur la construction d'une identité, dans lequel Lynda Barry prouve brillamment qu'elle a su trouver sa place et faire la paix avec les tourments du passé. **Anne-Claire Norot**



(Çà et Là, 2014), traduit de l'américain par Fanny Soubiran

© Lynda Barry/Çà et Là

Gilbert Shelton
Les Fabuleux Freak Brothers

Quels personnages américains ont reçu un hommage passionné de la part de Lewis Trondheim, Dupuy & Berberian, Luz ou Edmond Baudoin ? Sujet d'un *tribute album* réussi (*Fabuleux furieux !*, publié aux Requins Marteaux en 2004), les trois Freak Brothers ont marqué l'histoire de l'Amérique – comme le Charlot de la Dépression – tant ils ont incarné avec justesse et beaucoup de drôlerie les archétypes des hippies branleurs des années 1960-1970. Mais leurs mésaventures de Pieds Nickelés junkies possèdent un vrai caractère universel. Ce qui explique le rayonnement international de cette bande dessinée à la fois satirique et tendre.

Avant d'inventer en 1968 ses personnages cultes – Fat Freddy, Phineas, Freewheelin' Franklin et… le chat de Fat Freddy –, Gilbert Shelton avait déjà marqué l'underground américain. Dès 1962, il crée pour des revues estudiantines *Wonder Wart-Hog (Super Phacochère)*, une parodie porcine de *Superman* assez drôle pour que Harvey Kurtzman, le fondateur de la revue *MAD*, la remarque. On doit aussi à Shelton les cinquante premiers exemplaires – édités par lui-même – de *The Adventures of Jesus*, la BD corrosive signée Frank Stack. Mais c'est quand il s'installe à San Francisco, comme beaucoup de ses collègues en subversion, que sa carrière décolle. En plus de réaliser des posters psychés, il y invente sa bande de faux frères dont la devise – *"La dope fait mieux passer les périodes sans argent que l'argent ne fait passer les périodes sans dope"* – résume la philosophie branque.

Comme Crumb, Shelton n'a jamais été manichéen ou aveuglé par les utopies du Summer of Love. Il a plutôt décidé d'en rire avec ses gentils bons à rien qui veulent surtout prendre du bon temps. Ils n'ont même sûrement pas été vexés quand le chat de Freddy a eu droit à sa carrière solo. Installé à Paris depuis 1984, Gilbert Shelton a vu ses *Freak Brothers* publiés plusieurs fois en langue française. Mais, grâce aux éditions Tête Rock Underground (maison liée au salon de thé parisien Thé Troc et authentique repaire de la contre-culture), tous leurs gags ont été scrupuleusement édités en une intégrale de onze albums.

Vincent Brunner

(Tête Rock Underground, 2011-2015, intégrale en 11 tomes), traduit de l'américain par Jean-Pierre Mercier, Christiane Kaddour, Liz Saum, Philippe Truffault…

Gary Panter
Jimbo l'enfer

On connaît surtout ses illustrations pour des pochettes de Frank Zappa ou des Red Hot Chili Peppers. Mais Gary Panter, brillant touche-à-tout né en 1950 dans l'Oklahoma, est aussi peintre, décorateur, auteur de BD, musicien. Acteur incontournable de l'underground américain, influencé autant par le psychédélisme que l'art primitif, la culture pop, l'art brut, il a participé à *RAW*, magazine de BD d'Art Spiegelman et Françoise Mouly, créé les décors de l'émission pour enfants *Pee-Wee's Playhouse*, designé la salle de jeux de l'Hotel Paramount à New York. Cet artiste à l'esthétique punk et au trait explosif dessine comme il respire, c'est-à-dire avec une force naturelle, un trait sauvage, mais aussi un raffinement de détails. Et ce dans une esthétique destroy, proche du punk, dont il a été le témoin. Son art se résume bien dans son personnage de Jimbo, sorte de Tintin herculéen, keupon, perdu dans un monde à la fois futuriste et préhistorique, peuplé de créatures de l'espace et de dinosaures. Jimbo, c'est un peu la race humaine: bête et méchante, fragile et adorable. Publié dans *RAW* puis dans quelques livres épars, *Jimbo* n'avait jamais été publié en France. *Jimbo l'enfer* (*Jimbo's Inferno*, Fantagraphics, 2004) sera enfin édité en français en avril 2018. On peut aussi trouver le magnifique *Dal Tokyo* (Fantagraphics, 2008) où apparaît Jimbo et une somme de 686 pages intitulée *Gary Panter* (PictureBox, 2008).

Anne-Claire Norot & Joseph Ghosn

(Cambourakis, 2018), tracuit de l'américain par Aude Pasquier

© Gilbert Shelton/Tête Rock Underground

Will Eisner

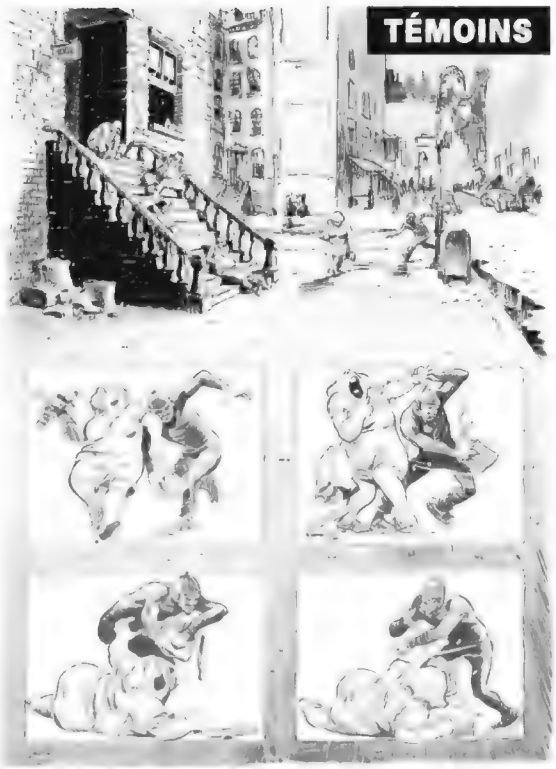
New York trilogie

Dans ce triptyque en forme de déclaration d'amour à la ville et à ses habitants, Will Eisner choisit de dépeindre vies et choses minuscules mais ô combien révélatrices.

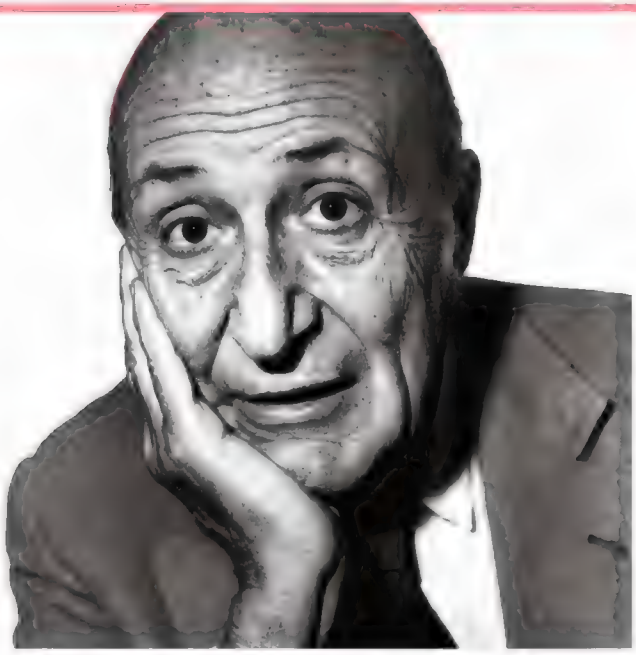
Les planches de ce classique sont parues pour la première fois aux Etats-Unis entre 1981 et 1983, et en France en 1985. Will Eisner, fils d'immigrés juifs né à New York en 1917 et décédé en 2005, dévoile ici son rapport intense à sa ville natale qu'il connaît dans les moindres détails, les moindres recoins. Plus un ensemble d'anecdotes qu'un véritable roman graphique, *La Ville* est composé de vignettes qui en disent pourtant aussi long sur Manhattan et Alphabet City qu'*Un pacte avec Dieu* sur la vie dans le Bronx. Des vies entières sont ainsi esquissées dans un seul dessin. Eisner raconte avec concision – les textes sont rares – le quotidien des New-Yorkais à travers chaque objet représentatif de la ville, du métro au mobilier urbain (bouche d'incendie, lampadaire…). Autour d'une plaque d'égout, d'un perron ou d'une poubelle, on assiste à de petits drames urbains qui disent la détresse de certains habitants mais aussi la confiance que d'autres mettent en New York. Courage, stoïcisme, résignation, espoirs et rêves face aux aléas quotidiens sont subtilement exprimés à travers des saynètes qui paraissent terriblement réelles.

La ville d'Eisner – sonore, odorante, brutale, peuplée de gens ordinaires, d'enfants, de musiciens, de clodos, et dont les bruits et les effluves sont formidablement représentés par l'auteur – paraît ici avant tout une ville aimée passionnément. Dans le deuxième volume de la trilogie, *L'Immeuble*, Will Eisner scrute plus précisément *"les drames invisibles"* ayant eu lieu au pied d'un immeuble ressemblant au Flatiron, et raconte sans fioritures quatre tragédies intimes dont le bâtiment semble le seul témoin. L'album est complété par un cahier comportant de nombreux dessins et strips. L'ensemble confirme avec brio tout l'intérêt qu'Eisner portait à ses frères humains. Avec le troisième volume, *Les Gens*, Eisner continue de s'approcher du cœur des hommes et, à travers trois nouvelles, s'intéresse avec finesse et mordant aux gens invisibles, aux anonymes qui peuplent les mégalopoles. **Anne-Claire Norot**

(Delcourt, 2008, 3 tomes), traduit de l'américain par Anne Capuron.



© 1981, 1982, 1983, 1986 Will Eisner © The Estate of Will Eisner 2006 © Editions Delcourt pour la version française 2011



Will Eisner le chef de file

Né à New York le 6 mars 1917, le dessinateur et scénariste Will Eisner était issu d'une famille juive installée à Brooklyn. Il s'intéresse très tôt au graphisme et découvre la BD à travers les strips publiés dans les quotidiens américains. Milton Caniff et George Herriman, l'auteur de *Krazy Kat*, figureront ainsi parmi ses premières amours décisives. Pourquoi Will Eisner est-il resté une figure aussi importante de la BD américaine, alors même que la plupart de ses contemporains sont tombés dans l'oubli, voire, au mieux, relégués dans les archives des musées ? Et pourquoi son œuvre est-elle demeurée résolument contemporaine ?

Des icônes pop

Tout d'abord, parce que Eisner a créé dès les années 1940 un des personnages iconiques de la BD américaine: le Spirit, qui, loin d'être une entité manichéenne comme la plupart des héros de cette époque, était très complexe. Drôles, cinématographiques, atmosphériques, morbides, les histoires du Spirit avaient des formes et un ton singuliers qui en faisaient une BD tout à la fois divertissante et mordante, techniquement très innovante, mais aussi exemplaire par la limpidité de sa narration. Surtout, Eisner, tout au long de sa carrière, aura toujours su se renouveler.

Ainsi, loin de capitaliser sur le succès de son personnage principal, alors tout aussi populaire que Batman ou Superman, il n'a pas hésité à s'en éloigner dès les années 1950. Il a, un temps, quitté la BD pour enseigner, avant de retourner au genre dans les années 1970 avec une série de livres qui allaient se révéler révolutionnaires.

Il se met à imaginer des histoires différentes qui ne mettent plus en scène des héros costumés mais prennent en compte les avancées effectuées par la BD underground des années 1960 et les innovations narratives introduites par des auteurs comme Crumb: il raconte et dessine des histoires liées à sa propre biographie ou, en tout cas, à son milieu social et son environnement immédiat.

EISNER AURA AUSSI ÉTÉ UN VRAI CHEF D'ENTREPRISE, PUISQUE DÈS LE MILIEU DES ANNÉES 1930 IL DIRIGEAIT UN STUDIO DE BD, VÉRITABLE USINE À PRODUIRE DES HISTOIRES, QUASIMENT À LA CHAÎNE.

L'invention du roman graphique

Un pacte avec Dieu – son premier livre à intégrer toutes ces problématiques et à s'attaquer ouvertement à des questions liées à la religion, au judaïsme, dont il met en scène certaines pratiques sociales –, *New York, Peuple invisible, Le Building, Mon dernier jour au Vietnam*. Autant d'œuvres qui lui auront permis d'inaugurer le genre du *graphic novel*, c'est-à-dire le roman graphique: une forme de littérature dessinée, au séquençage plus proche du roman que des formats codifiés de la BD populaire dominante, et qui deviendra la forme favorite des générations suivantes d'auteurs de BD américains et européens.

Durant sa carrière, Eisner aura aussi été un vrai chef d'entreprise, puisque dès le milieu des années 1930 il dirigeait un studio de BD, véritable usine à produire des histoires, quasiment à la chaîne. Il y aura notamment fait débuter Bob Kane, le créateur de Batman, et Jack Kirby, le créateur de la plupart des super-héros du Marvel Comics Group qui, dans les années 1960, révolutionneront la BD populaire américaine.

Eisner se sera aussi improvisé historien de la BD en menant de longs entretiens avec la plupart des auteurs majeurs, regroupés dans *Shop Talk* (2001). Parmi ses derniers livres, *La Valse des alliances* était le plus réussi: cette satire de la réussite à l'américaine renouait élégamment avec ses meilleurs livres des années 1970 et 1980. Will Eisner est décédé le 3 janvier 2005 des suites d'un quadruple pontage cardiaque.

Joseph Ghosn

© Renaud Monfourny

Roz Chast

Est-ce qu'on pourrait parler d'autre chose ?

Dessinatrice phare du *New Yorker*, Roz Chast aborde le sujet de la vieillesse et de la dépendance dans ce livre autobiographique entre tendresse et ironie.

Les parents de Roz Chast ont eu la chance de pouvoir rester chez eux jusqu'à plus de 90 ans, avant d'intégrer ensemble une maison de retraite. Ils sont morts à deux ans d'intervalle. L'auteur revient sur leurs dernières années en appartement, les débuts de la dépendance, les difficultés administratives et financières, les maladies, la démence de son père, leurs derniers mois et, en filigrane, évoque leur jeunesse et leur vie d'adulte. Surtout, Roz Chast raconte comment elle, en tant que fille unique, a vécu ces années compliquées.

Elle fait preuve de beaucoup de recul et d'honnêteté, décrivant la situation sans complaisance ni apitoiement. Tiraillée entre son devoir filial, ses sentiments complexes envers ses parents et sa volonté de continuer à mener sa propre vie, Roz Chast fait le point sur son implication, l'aide qu'elle leur a apportée, mais aussi ses moments de découragement, d'impatience et d'exaspération face à leurs comportements irrationnels et pénibles. Des instants toujours suivis d'une grande culpabilité, d'autant que survient toujours la peur de ne pas en faire assez.

A côté de passages de texte illustrés, Roz Chast a recours au strip, une forme idéale pour dédramatiser, pour dépeindre le quotidien. Avec beaucoup d'humour et de tendresse teintée d'ironie, elle croque la maniaquerie de ses parents, leurs routines indéboulonnables, leurs peurs infondées, leurs remarques et leurs obsessions irritantes – ils sont par exemple les champions des petites économies, ne jetant absolument rien et surveillant sans cesse leurs livrets d'épargne bien cachés au fond des armoires. Elle sourit aussi de son propre comportement, entre impuissance et agacement.

Grâce à sa verve pétillante, son esprit et sa profonde humanité, elle rend drôles, et plus faciles à accepter, des situations très dures. Un témoignage réconfortant pour mieux supporter ces moments d'une tristesse infinie.

Anne-Claire Norot

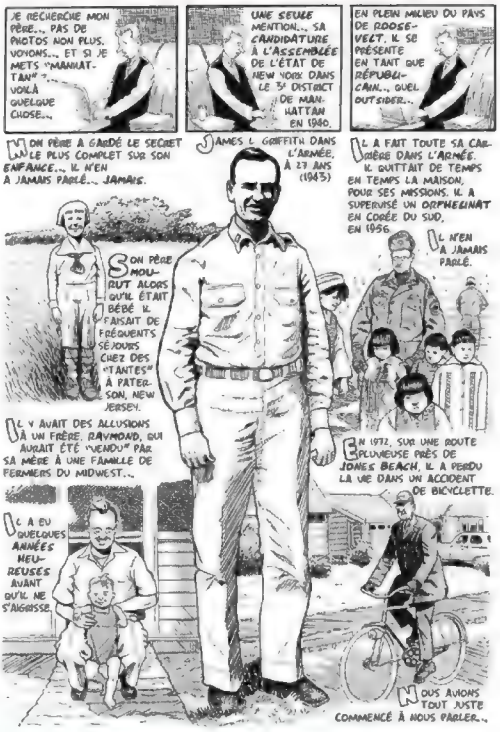
(Gallimard, 2015), traduit de l'américain par Alice Marchand.

© Roz Chast/Gallimard

Bill Griffith
Secret de famille

New-Yorkais parti en Californie au moment où San Francisco était la capitale de la contre-culture, il fait partie, comme beaucoup de ses contemporains, de ceux à qui Crumb a montré la voie avec son *Zap*. Cofondateur avec Spiegelman de la revue culte *Arcade* et de la maison d'édition Cartoonists Co-Op Press, Griffith a offert à l'underground américain un de ses personnages phares, quasi une mascotte, avec Zippy. Directement inspiré par un des acteurs du *Freaks* de Tod Browning, ce "Pinhead" (crétin en argot) mérite bien son surnom.
Publié dans la presse quotidienne US, il a néanmoins réussi à s'imposer durablement dans le paysage comme un miroir à peine déformant de l'Américain moyen. Bizarrement, à part quelques apparitions dans des magazines, Zippy n'a jamais eu de réelle chance de toucher le lectorat français. Contrairement au plus récent *Secret de famille*, longue enquête dessinée qui voit Griffith jouer au détective et remonter le temps.
Nous plongeant dans le passé de ses parents, cet album débordant de souvenirs et d'informations aboutit à une troublante révélation pour l'auteur: sa mère avait un amant qui... était dessinateur et écrivain. Au-delà de sa dimension personnelle, *Secret de famille*, sous-titré *Une histoire écrite à l'encre sympathique* (allusion à son titre original, *Invisible Ink: My Mother's Love with a Famous Cartoonist* qui spoilait tout) est aussi un passionnant livre sur les comics américains des années 1950 et 1960. Enfin, il offre l'occasion, sur deux cents pages, d'admirer le trait de Griffith, ce collègue de Crumb trop méconnu.
Vincent Brunner

(Delcourt, 2016), traduit de l'américain par Nicolas Bertrand.



The Complete Wimmen's Comix
Collectif

Dessinatrice et styliste, Trina Robbins a conçu le design du costume de Vampirella et a eu sa boutique à New York. Mais c'est à San Francisco, qui à la fin des seventies attirait de nombreux auteurs et dessinateurs de BD (Robert Crumb y créa *Zap Comix* en 1968), qu'elle se révèle vraiment. Dès son arrivée, elle constate combien le milieu underground se montre macho et fermé. En réaction, elle lance en 1970 avec d'autres auteures *It Ain't Me Babe*, le premier comics entièrement féminin. Sur son dessin de couverture, les personnages d'Olive Oyl, Wonder Woman ou Sheena, la reine de la jungle, partent en guerre contre le patriarcat ! En 1972, elle cofonde le collectif Wimmen's Comix, dont l'anthologie en deux tomes *The Complete Wimmen's Comix* parue en 2016 chez Fantagraphics regroupe tous les numéros plus *It Ain't Me Babe*. Avec une rédaction en chef tournante pour éviter tout comportement dictatorial, Wimmen's Comix va pendant vingt ans (avec quelques années d'interruption à la fin des seventies) s'employer à faire changer les mentalités et va parler en BD de sexe et de sujets boudés ailleurs – avortement, règles, masturbation, harcèlement, homosexualité féminine, féminisme...
Au fil des années participeront au collectif de nombreuses jeunes auteures, dont Melinda Gebbie, qui y publie sa première BD, Joyce Farmer qui en 1972 avait créé à L.A. le comics *Tits and Clits*, ainsi qu'Aline Kominsky, future épouse de Robert Crumb, et Diane Noomin qui toutes les deux partiront créer le comics *Twisted Sisters* en 1975. Comme l'explique Trina Robbins dans la préface de l'anthologie, certains des premiers récits publiés n'étaient pas toujours très aboutis, mais l'idée était avant tout de laisser les auteures s'exprimer. La qualité des récits n'aura néanmoins rapidement rien à envier aux productions des collègues masculins. Mordant, pertinence, inventivité graphique sont des constantes de cette incroyable production. Trina Robbins participera entre 1976 et 1978 à l'aventure éditoriale française d'*Ah Nana*, magazine féministe censuré pour pornographie en 1986 et deviendra la première femme à dessiner (officiellement) Wonder Woman pour DC Comics.
Anne-Claire Norot & Vincent Brunner

(Fantagraphics, 2016), en anglais.

Bill Griffith. Originally published in the US by Fantagraphics Books © Editions Delcourt pour la version française 2016

Art Spiegelman
Maus

Art Spiegelman raconte l'histoire de son père, rescapé des camps nazis. Une des grandes BD de l'Histoire, récompensée en 1992 par le prix Pulitzer.

On sait que la destruction des Juifs d'Europe est un événement qui pose un certain nombre de questions à l'art et à la représentation. Comment figurer sans obscénité un événement obscène ? Comment représenter cette horreur sans tomber dans le risque de la fascination, voire de la jouissance de l'horreur ? La littérature, la peinture, la sculpture ont donné des réponses intéressantes et parfois magnifiques à ces questions, peut-être grâce à la nature de leur discipline, à leur distance ontologique avec la réalité. Le cinéma a eu plus de mal. Si les reconstitutions et fictions réalistes ont globalement échoué (prétendre reconstituer Auschwitz est un projet à la fois obscène et impossible), le cinéma a donné de grandes œuvres: distanciation historique et littéraire de *Nuit et Brouillard* d'Alain Resnais, amplitude de récit, lancinance obsessionnelle du montage, prééminence de la parole sur l'image dans l'immense *Shoah* de Claude Lanzmann...

La bande dessinée est intéressante, car elle se situe à l'intersection de la littérature, du dessin et du cinéma, et ce fut peut-être là la chance originelle de Spiegelman: s'exprimer par un médium qui rend possible un juste équilibre entre réalisme et stylisation, entre proximité et distanciation de l'événement. Toutes les pages de *Maus* relatent la Shoah sont d'une exactitude historique frappante, fidèles au grand récit de l'Histoire comme au petit récit individuel du père de Spiegelman. Mais dans le même geste, cette dimension vériste est contrebalancée par une stylisation absolue, une nécessaire mise à distance, une bienvenue médiation esthétique: on nous raconte les aventures terribles de souris et de chats, et le coup de crayon épuré de l'artiste nous évite la sidération du regard collé à la vitre de l'horreur, l'écart de la stylisation produisant cet espace où le lecteur construit intellectuellement et sensiblement son rapport à l'événement au lieu d'être écrasé et immobilisé par son incompréhensible et spectaculaire atrocité.

L'autre coup de génie de Spiegelman, c'est bien sûr d'avoir raconté le récit de la Shoah depuis son point de vue de fils de déporté, qui hérite d'une histoire sans l'avoir vécue, depuis le présent des années 1970 où il a entendu ce récit, et d'avoir mélangé l'histoire de son père et des Juifs d'Europe avec les violents conflits père-fils de sa propre histoire. Ainsi *Maus* fait-il état d'un tas de questions brutales de l'après-Shoah. Une victime survivante des camps de la mort devient-elle un père idéal ? Un fils de déporté doit-il mettre ses propres douleurs dans sa poche et se taire, au nom des souffrances incommensurables subies par son géniteur ? Comment la génération d'après porte-t-elle sa culpabilité d'avoir échappé à l'enfer traversé par ses parents ? Comment un fils peut-il "tuer" le père survivant d'un tel massacre ? Ce sont toutes ces questions difficiles qui sont magistralement explorées par Spiegelman et qui font de *Maus* à la fois un des grands récits de la Shoah et une étude d'un grand courage et d'une grande lucidité sur l'après-Shoah.

Et, partant, une des grandes œuvres de notre modernité post-Auschwitz.

Serge Kaganski

(Flammarion, 1987-1992, réédition en intégrale, 2012), traduit de l'américain par Jud'th Ertel

© Art Spiegelman/Flammarion

Art Spiegelman mémoire vive

En 1986, Art Spiegelman publiait le premier tome de *Maus*, dans lequel son père lui racontait sa vie en Pologne à la fin des années 1930 et sa déportation à Auschwitz. Pour montrer toute l'horreur de l'Holocauste, Art Spiegelman avait choisi de représenter les Juifs par des souris et les nazis par des chats, trouvant ainsi un équilibre entre proximité et distanciation avec l'événement. Il livrait là une des premières œuvres grand public sur la Shoah, intelligente et universelle, mais aussi un récit intime qui évoquait son travail d'auteur et sa relation avec son père. *Maus* allait bouleverser la bande dessinée, lui ouvrir de nouvelles perspectives et changer sa perception.
Désormais, la BD pouvait s'emparer de sujets graves et complexes: elle s'imposait comme un média puissant, plus seulement un loisir pour enfants, une fiction pour adultes ou une distraction. Spiegelman allait inspirer de nombreux jeunes auteurs, qui prendraient dès lors le réel à bras-le-corps dans leur travail.
Traduite dans le monde entier, vendue à des millions d'exemplaires, étudiée à l'école, seule bande dessinée à avoir gagné le prix Pulitzer (*"Aux Etats-Unis, les gens viennent me féliciter pour mon prix Nobel, ils confondent souvent"*, plaisante Spiegelman), *Maus* a bouleversé la vie de son auteur.

Histoires personnelles
Né en 1948, Art Spiegelman autopublia ses premiers récits dessinés et, dès la fin des années 1960, fut publié dans diverses revues alternatives. Dans ces histoires (publiées dans le recueil *Breakdowns* en 1977 et en France en 2008), on découvrait un auteur posant déjà toutes les bases de son art, graphiquement et thématiquement. Autobiographie et, comme le titre l'indique, dépressions sont au centre de ces histoires brisées et fragmentaires. L'histoire *Maus*, qui contient les fondamentaux de ce qui deviendra plus tard le roman graphique du même nom, y raconte l'arrivée de son père à Auschwitz.
Art Spiegelman fut aussi en ces années-là un activiste de la BD underground. En 1975 et 1976, il coédita la revue *Arcade* avec Bill Griffith, mettant en avant le travail d'auteurs de comics underground de la fin des années 1960, mais aussi de romanciers ou d'auteurs de l'âge d'or des comics. Entre 1980 et 1991, il publia avec sa femme Françoise Mouly la revue *RAW*, dans laquelle il révéla des auteurs tels que Chris Ware ou Charles Burns et fit connaître des auteurs européens, comme Tardi, aux Etats-Unis.
Passé à la postérité avec *Maus*, célébré, cité, copié, consulté sans cesse, il a depuis illustré des couvertures pour le *New Yorker*, édité avec Françoise Mouly des bandes dessinées pour enfants, donné de nombreuses conférences et a été exposé. Mais depuis 1991, date de parution du deuxième tome de *Maus*, Art Spiegelman a peu publié de bandes dessinées. Un bref album, *A l'ombre des tours mortes*, consacré au 11 Septembre, est paru en 2004. En 2012, alors qu'il présidait le jury du Festival d'Angoulême (il avait été nommé Grand Prix en 2011), il a publié *Meta Maus*, où, à l'aide de très nombreuses archives, il tentait de solder définitivement l'histoire de *Maus* en répondant aux trois questions qu'on lui pose tout le temps: "pourquoi des souris, pourquoi la BD, pourquoi l'Holocauste ?".
Une manière de continuer la réflexion sur la difficulté d'écrire, sur la mémoire et sur la transmission de l'Histoire.
Anne-Claire Norot

© Renaud Monfourny

ENTRE 1980 ET 1991, IL PUBLIA AVEC SA FEMME FRANÇOISE MOULY LA REVUE *RAW*, DANS LAQUELLE IL RÉVÉLA DES AUTEURS TELS QUE CHRIS WARE OU CHARLES BURNS ET FAIT CONNAÎTRE DES AUTEURS EUROPÉENS COMME TARDI.

Kim Deitch
Une tragédie américaine

Auteur clé du mouvement underground depuis le milieu des années 1960, Kim Deitch a publié ses premières BD en 1967 dans *The East Village Other*, journal phare de la contre-culture new-yorkaise, et est devenu rédacteur en chef de son émanation *Gothic Blimp Works*, consacrée uniquement à la BD, en 1969. Ses récits à la fois drôles et effrayants mêlent souvent fantasmes et réalité, à l'image d'*Une tragédie américaine*. Le titre original de ce livre est *The Boulevard of Broken Dreams*. Il évoque déjà, de loin, celui du film de Billy Wilder, *Sunset Boulevard*, qui comme la BD de Kim Deitch tourne autour de la décadence annoncée d'un rêve de grandeur.
Le personnage principal du livre, Ted Mishkin, confectionne des dessins animés, directement en concurrence avec ceux de Walt Disney, à New York dans les années 1930. Pourtant, loin de maîtriser ses créations, il se laisse plutôt asservir par elles : sa créature principale, une sorte de chat démoniaque nommé Waldo, le hante en permanence, et le livre suit sa vie depuis les studios d'animation jusqu'aux cellules capitonnées des hôpitaux psychiatriques. Plus généralement, *Une tragédie américaine*, en parcourant quelques années du XX[e] siècle américain, fait aussi écho aux travaux biographiques de Will Eisner sur l'histoire de la bande dessinée dans les années 1930 et 1940, dans lesquels il s'intéressait aux ateliers de création – à la chaîne – des comic books. Contrairement à Eisner, qui privilégie souvent une narration linéaire et claire, la construction de Kim Deitch est plus alambiquée. Elle distribue les points de vue de tous les protagonistes, de sorte que l'histoire se dévoile en permanence sous une multitude d'angles et de perceptions. Le trait de Deitch, aussi, est nettement plus chargé que celui d'Eisner, décrivant des personnages aux contours denses, pris dans des décors proto-psychédéliques. Son dessin tient ainsi souvent davantage de la gravure que du crayonné.
Tout au long du livre, loin de narrer l'histoire avec de la distance, il semble se fondre (et se confondre) pleinement avec son sujet. Il organise des liens chronologiques et biographiques avec sa propre histoire, et met ainsi dans le livre beaucoup de densité émotionnelle, surtout dans les dernières pages, quasiment muettes, mais qui figurent un vrai sommet de narration hybride, à mi-chemin entre la vélocité du dessin animé et la célérité de la BD.
Joseph Ghosn

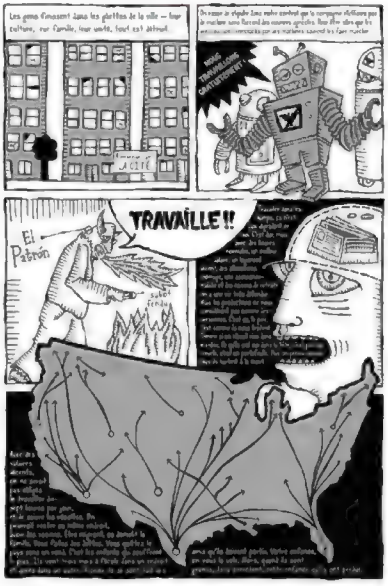
(Denoël, 2004), traduit de l'américain par Lili Sztajn

Studs Terkel
Working

Ce qui fascine dans l'Amérique, c'est que tout y est amplifié. Les routes sont plus larges, les maisons plus grandes, les drames plus poignants, les cons plus cons. Et la bande dessinée, avec son effet de loupe, est le vecteur idéal pour traduire ces excès de l'Amérique réelle. Homme de radio, Studs Terkel a passé sa vie à recueillir les témoignages oraux de ses compatriotes, le plus souvent des inconnus, acteurs minuscules et anonymes de l'Histoire. En 1974, il publie *Working*, un recueil qui dresse un tableau composite de la condition des travailleurs américains. Deux ans après la disparition de cet entomologiste social en 2008, une adaptation en bande dessinée redonne vie à ces témoignages simples et édifiants d'un facteur, d'une prostituée, d'un coiffeur…

Ni pamphlet misérabiliste ni document choc à la Michael Moore, *Working* frappe par son humanité et, surtout, son actualité. La modernité narrative et graphique des différentes contributions, d'Harvey Pekar à Peter Kuper, souligne en effet combien, en plus de quarante ans, les situations ont pu changer, mais pas les préoccupations. **Jean-Baptiste Dupin**

(Çà et Là, 2010), traduit de l'américain par Aurélien Blanchard



© Studs Terkel/Çà et Là

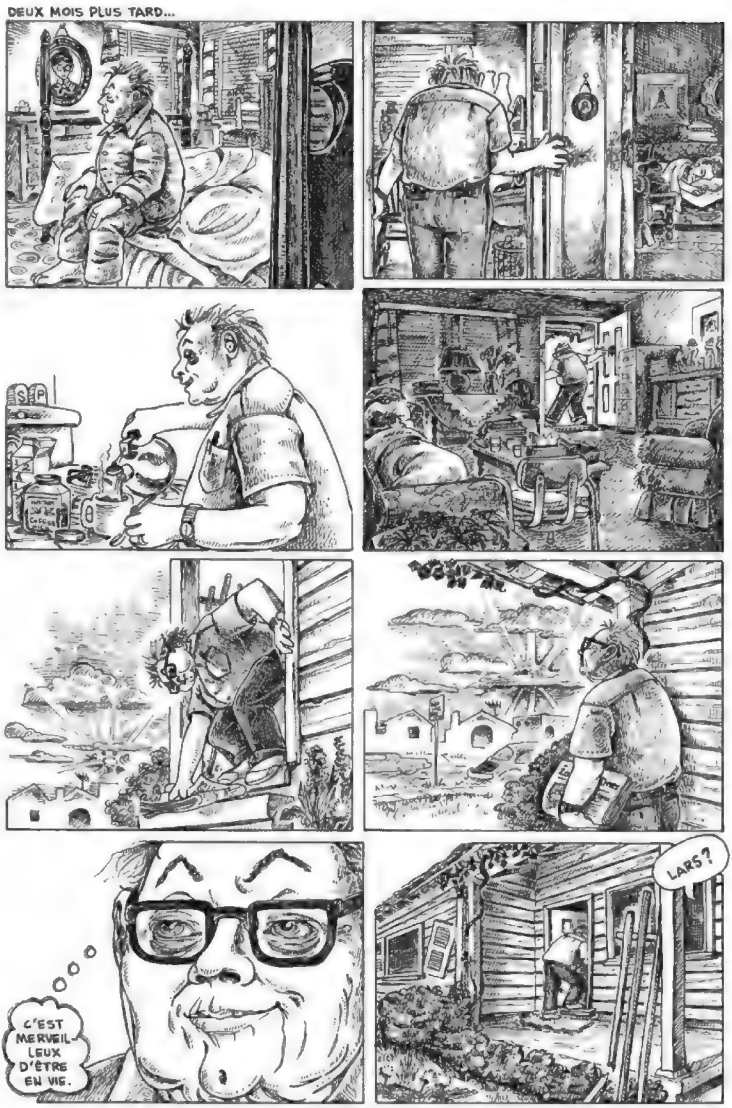
Joyce Farmer
Vers la sortie

Cette figure de la BD underground des années 1970 livre ici des mémoires graphiques et évoque de manière réaliste la vieillesse de ses parents avec affection et humour.

Le sujet de *Vers la sortie* de Joyce Farmer, la vieillesse et la décrépitude due à l'âge, pourrait effrayer. Pourtant, ce roman graphique inspiré par ses souvenirs et la mort de ses parents se révèle passionnant et particulièrement touchant. Laura, femme d'une cinquantaine d'années, doit s'occuper de plus en plus fréquemment de son père (Lars) et de sa belle-mère (Rachel) octogénaires. Courses, ménage, toilette, elle assure sans rechigner les tâches qu'ils ne peuvent plus assumer. Avec dynamisme, elle accepte leur déclin, fait face à l'infernal engrenage de la prise en charge médicale. Malgré leur glissement inévitable vers la dépendance, Lars et Rachel tentent quant à eux de conserver leur dignité et font bonne figure face aux problèmes quotidiens. Qui s'occupera du chat après leur mort ? Que faire de la collection de poupées poussiéreuses ? Comment gérer leurs petites manies, leurs exigences, leur souffrance ?
Sans faire preuve de sentimentalisme, sans enjoliver ni dramatiser, Joyce Farmer pose avec recul, affection et humour toutes ces questions. Avec force détails, dans un style proche de ceux de Robert Crumb et de Gary Dumm, elle dépeint aussi ce qu'elle découvre encore d'eux – leurs centres d'intérêt, les coins de leur passé restés obscurs –, rendant *Vers la sortie* réaliste et vivant, jamais triste.
Figure de la bande dessinée underground féministe des années 1970, Joyce Farmer demeure une auteure engagée et évoque subtilement en arrière-plan les carences du système de soins, la pauvreté des mères célibataires noires, l'avortement, les émeutes de South Central à Los Angeles en 1992. D'une grande richesse, *Vers la sortie* est une œuvre humaine et sincère, un hommage ému aux parents. Elle pousse chacun à réfléchir sur sa propre vieillesse : Joyce Farmer avait elle-même déjà 71 ans quand *Vers la sortie* est paru aux Etats-Unis.

Anne-Claire Norot

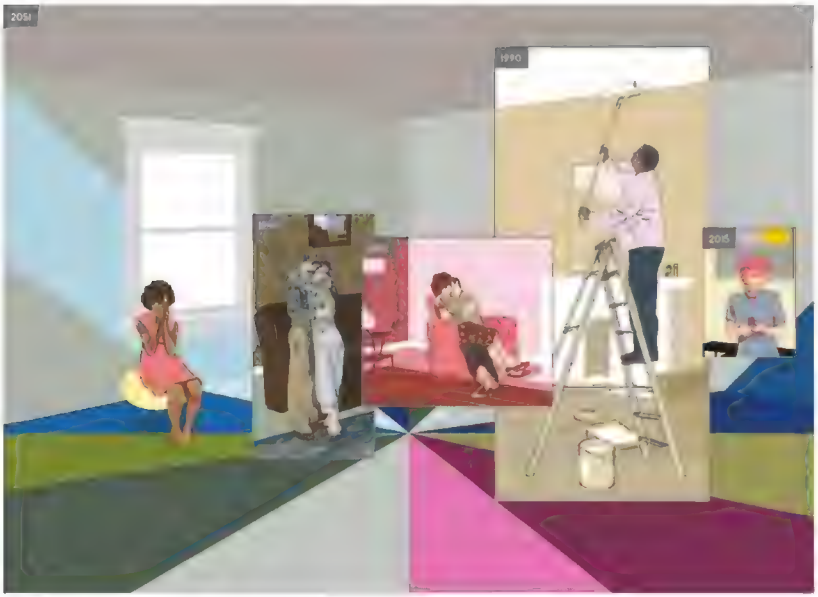
(Actes Sud, 2011), traduit de l'américain par Harry Morgen



© Joyce Farmer/Actes Sud L'AN 2

Richard McGuire
Ici

Enregistrer l'évolution d'un lieu sur une période excédant l'expérience humaine, tel est le pari brillamment réussi de ce coq-à-l'âne temporel vertigineux.



En 1989, la revue *RAW* d'Art Spiegelman publiait une singulière bande dessinée de six pages en noir et blanc, intitulée *Here*. Son auteur, Richard McGuire, y racontait sans ordre chronologique l'histoire d'un lieu précis, de la formation de la Terre à 2033. Petite révolution narrative et formelle, *Here* représentait le même endroit sous le même angle au fil du temps. Il influença de nombreux auteurs, dont Chris Ware – *Building Stories* lui doit beaucoup. Richard McGuire a ensuite laissé dormir sa géniale idée pour se consacrer notamment à l'animation et au livre pour enfants, puis a décliné son concept dans une nouvelle version de trois cents pages en couleur, paru en français en 2015 sous le titre *Ici*. Sur un principe formel identique, l'album prend comme point fixe la salle à manger d'une maison bâtie en 1907 et observe l'évolution du lieu depuis ses origines il y a trois milliards d'années jusqu'à l'an 22175.

Tout au long de son "récit", Richard McGuire fait preuve d'une extrême rigueur, ne déviant jamais de son point de vue. Pourtant loin d'être statique, *Ici* est émouvant, plein de vie. Au fil des pages, on découvre des fragments de vies ordinaires. Des gens naissent, tombent amoureux, se disputent, jouent, tombent malade, vieillissent, meurent. Parfois, des destins s'esquissent sur quelques pages (un peintre et sa muse en 1870, une famille qui se fait photographier sur son canapé d'année en année...). Ailleurs, des drames se nouent, comme ce mystérieux duel en 1910. On ne peut s'empêcher de lire et relire *Ici* en s'amusant à relier les fils et les années, en essayant de comprendre les liens entre deux générations, en complétant les histoires, en prolongeant les vies, en imaginant des tragédies et des romances derrière les scènes domestiques qui se passent dans cette salle à manger.

Ici, comme notre mémoire, fonctionne sans logique apparente. Mais les cases dialoguent entre elles, et Richard McGuire crée parfois sur une même page des rapprochements thématiques (des jeunes filles qui dansent en 1932, 2014 et 1993; des insultes qui fusent entre 1625 et 1984). Tout au long d'*Ici* transparaît l'immuabilité des choses et des comportements humains, alors que le monde se transforme. Non linéaire, non chronologique, sans héros – le lieu mis à part –, sans intrigue aboutie, *Ici* est une incroyable comédie humaine et topographique, qui invite à prendre part à une puissante et complexe réflexion sur le passé, la mémoire et l'instant présent.

Anne-Claire Norot

(Gallimard, 2015), traduit de l'américain par Isabelle Troin

Richard McGuire 2014, publié aux U.S. par Pantheon Books © Gallimard pour la version française 2015

Inrockuptibles Premium

offre spéciale

abonnez-vous

9,60 € par mois

+ en cadeau

A la recherche de l'ultra-sex

DVD + livre de 208 pages (valeur 45 €)

Tout l'univers narratif de Nicolas & Bruno dans un livre ovni hilarant et jouissif en forme de quête philosophique et poétique, à travers les contrées déjà cultes de l'ultra-sex. Un monument de rire-sexe !

ÉDITIONS NOVA

abonnez-vous sur abonnement.lesinrocks.com

LES ARCHITECTES

Les auteurs stars des seventies et du début des années 1980 font rapidement école. Les revues comme *RAW* d'Art Spiegelman et Françoise Mouly ou *Weirdo* de Robert Crumb permettent à de jeunes auteurs de publier leurs premières planches. Prolongeant le travail de leurs aînés, ils développent une écriture soignée au service de récits qui font souvent la part belle à l'intime, au quotidien et aux tourments du passage à l'âge adulte. Certains, très ouverts sur le monde, participent à l'invention de la BD du réel et de reportage. Il ne s'agit plus seulement de bousculer la société mais d'en montrer d'autres facettes. Dans le sillage de Chris Ware, cette nouvelle génération ambitieuse et talentueuse pose les bases de la nouvelle grammaire narrative et des codes graphiques de la BD d'auteur. Parallèlement, de nouveaux éditeurs contribuent à rendre accessible ce travail, comme Fantagraphics, fondé à Seattle en 1977, ou *Drawn and Quarterly*, revue créée en 1990 au Canada avant de devenir une maison d'édition un an plus tard. La BD américaine n'a jamais été aussi vivante, aussi bouillonnante.

Alison Bechdel

Fun Home, une tragicomédie familiale

Entre autobiographie, mythes et grands textes littéraires, l'auteure signe en 2006 un roman graphique virtuose et poignant.

Avant *Fun Home*, le succès et la renommée d'Alison Bechdel se limitaient aux cercles gays et lesbiens. L'auteur américaine, née en 1960, est en effet devenue célèbre en publiant depuis 1983 *L'Essentiel des gouines à suivre*, une série de comics en noir et blanc devenue culte, narrant avec humour et sur fond de pop culture et d'engagement les aventures d'un groupe de copines lesbiennes. Avec *Fun Home*, paru en 2006, Alison Bechdel a réussi deux éclatants coming out.

Le premier, bouleversant de puissance, consistait à jeter en pleine lumière une histoire familiale plombée par les mensonges d'un père homosexuel dans le placard qui finira par mettre fin à ses jours en se jetant sous un camion. Le second concernait Bechdel elle-même et lui a permis d'accéder au statut d'auteure majeure de la bande dessinée contemporaine. Unique, le livre, inhabituellement bavard, tutoyait les grandes œuvres littéraires (Proust, Joyce) et s'affirmait comme une des meilleures autobiographies graphiques jamais parues, dans la lignée de *Persepolis*.

Fun Home s'ouvre sur une mort : celle du père. Bruce Bechdel, esthète, professeur de littérature anglaise, meurt écrasé par un camion lancé à pleine vitesse, emportant avec lui son secret. Marié, père de famille, Bruce Bechdel n'aura jamais la force de vivre sa sexualité au grand jour, se rabattant sur de jeunes garçons des environs. Avec sa fille Alison, il entretient une relation à la fois distante, froide et très particulière : leurs échanges les plus brûlants passent par les livres, qu'ils échangent comme des sentiments. Une des grandes réussites de ce livre érudit est d'ailleurs sa façon d'éclairer l'histoire familiale en s'appuyant sur des romans et mythes célèbres. La mort du père est ainsi mise en parallèle avec le mythe de Sisyphe, la relation du père et de la fille avec celui de Dédale et Icare. Bouleversant hommage, *Fun Home* est un brillantissime ouvrage sur la mémoire, l'identité, qui s'apparente au processus psychanalytique : à la fin de l'autobiographie, construite non pas chronologiquement mais par associations d'idées, Alison Bechdel s'est ainsi réapproprié son histoire et a fabriqué, en l'énonçant, sa vérité de sujet. *Fun Home* a été suivi en 2012 par le second volet de son histoire familiale, intitulé *C'est toi ma maman ?, un drame comique*, très analytique et consacré cette fois à la mère de Bechdel. On y retrouve bien sûr l'art de Bechdel, cette façon de faire dialoguer son livre avec la littérature. Mais le ton est plus enlevé, moins solennel, le récit avance par petites touches. Il n'est plus ici question de grandes révélations, mais de souffrances et de difficultés plus impalpables. On sort des livres d'Alison Bechdel un peu sonné et grandi, impressionné par autant de densité, de profondeur, et surtout de désir et de volonté qui convergent vers le même but : le courage d'être soi-même.

Géraldine Sarratia

© Alison Bechdel/Denoël Graphic

(Denoël, 2006), traduit de l'américain par Corinne Julve et Lili Sztajn

Chris Ware

Building Stories

Livre-objet magistral de ce maître du détail, *Building Stories* abrite un labyrinthe narratif et visuel fascinant pour mieux raconter la vie et le temps qui passe.

A l'époque de sa publication aux Etats-Unis en 2012, on doutait que *Building Stories* soit un jour traduit en français, vu sa complexité. Mais la tâche n'a pas fait reculer les éditions Delcourt ni la traductrice Anne Capuron, dont le travail clair et précis permet de saisir toutes les subtilités imaginées par Chris Ware.

L'objet – car il s'agit bien tout d'abord d'un incroyable objet – est de forme identique à la version américaine. Il se présente comme une grosse boîte en carton type Monopoly. A l'intérieur sont regroupées quatorze bandes dessinées de formats variés (tabloïd, livre pour enfant, plateau de jeu, dépliant...) qui racontent chacune une partie de la même histoire. Difficile de trouver un réel ordre de lecture, mais ce récit puzzle et fleuve se laisse découvrir, construire et reconstruire de façon aléatoire, au fil des lectures.

Décrivant le couvercle de la boîte, Chris Ware disait que son illustration suggérait *"la façon floue dont les idées et les histoires se développent, se réduisent, se métamorphosent, s'emboîtent et se désintègrent finalement dans notre mémoire"*. Cette définition peut tout aussi bien s'appliquer au propos de *Building Stories* ("construire des histoires", mais aussi "étages d'un bâtiment"). Chris Ware y retrace les étapes de l'existence d'une jeune femme amputée d'une jambe.

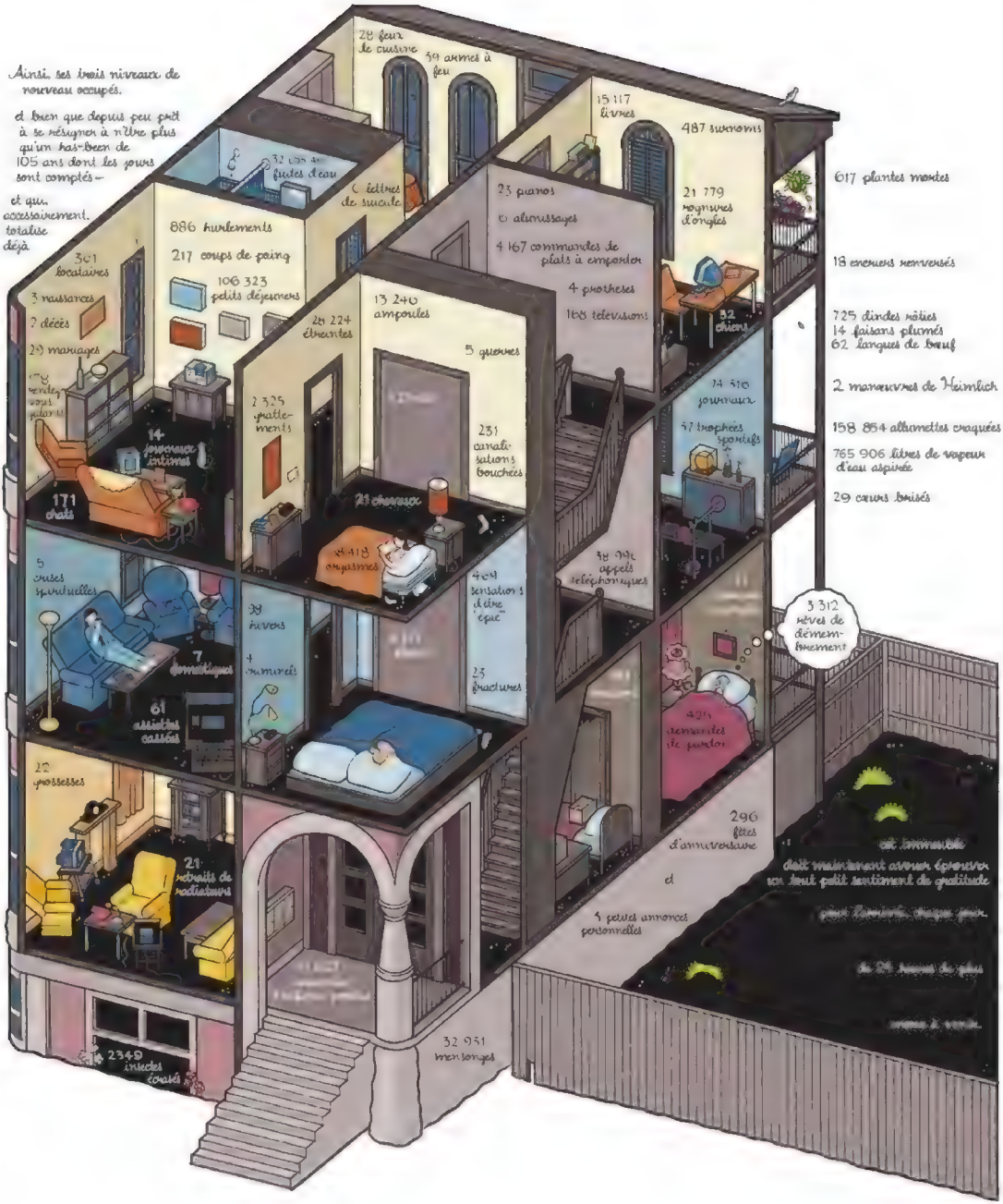
Il raconte également les souvenirs d'un immeuble qu'elle a habité, les vies des autres locataires et les tribulations d'une petite guêpe.

Ces différents récits s'entremêlent intimement, se suivent, se répondent, s'intercalent les uns dans les autres. Chris Ware fait preuve d'une précision maniaque dans leur mise en scène, redouble de finesse et de minutie – les perspectives sont parfaites, les traits, au cordeau... Il soigne tous les détails, n'oubliant rien des petites choses évocatrices du quotidien. Ses textes sont tout aussi concis et percutants – les réflexions qu'il prête à son héroïne semblent d'une authenticité rare.

Génialement pensée et réalisée, *Building Stories* est une fresque complexe et poignante sur la fuite du temps, la mémoire, l'oubli, la solitude, le chagrin. *Building Stories*, ou comment construire des histoires de façon magistrale.

Anne-Claire Norot

(Delcourt, 2014), traduit de l'américain par Anne Capuron


Ainsi, ses trois niveaux de nouveau occupés.
et bien que depuis peu prêt à se résigner à n'être plus qu'un has-been de 105 ans dont les jours sont comptés –
et qui, accessoirement, totalise déjà
28 feux de cuisine
39 armes à feu
15 117 livres
487 surnoms
617 plantes mortes
32 035 litres d'eau
6 litres de sueur
23 pianos
6 atterrissages
4 167 commandes de plats à emporter
4 prothèses
168 télévisions
21 779 rognures d'ongles
18 ennemis renversés
886 hurlements
217 coups de poing
106 323 petits déjeuners
301 locataires
3 naissances
2 décès
29 mariages
13 240 ampoules
5 guerres
725 dindes rôties
14 faisans plumés
62 langues de bœuf
2 manœuvres de Heimlich
32 chiens
14 510 journaux
67 trophées sportifs
158 854 allumettes craquées
765 906 litres de vapeur d'eau aspirée
29 cœurs brisés
2 325 appartements
28 224 éternuements
231 canalisations bouchées
14 amoureux intimes
171 chats
21 chevaux
4 418 orgasmes
5 crises spirituelles
7 dommages
61 assistés sassés
39 rivers
4 rumeurs
404 sensations d'être épié
23 fractures
39 792 appels téléphoniques
3 312 rêves de démembrement
22 possessés
21 retraits de radiateurs
43 demandes de pardon
296 fêtes d'anniversaire
et
4 petites annonces personnelles
32 931 mensonges
2 349 insectes écrasés
© Chris Ware/Delcourt

Chris Ware l'inclassable

© Seth Kushner/Delcourt

Au-delà de ses livres, on sait peu de choses sur Chris Ware. Né en 1967, découvert dans les pages du magazine *RAW* au début des années 1990, prix du meilleur album au Festival d'Angoulême en 2003 pour son roman graphique *Jimmy Corrigan*, on le dit peu prolixe, plutôt timide, voire autiste. Depuis le début des années 2000, il occupe un emplacement central dans la culture contemporaine, dont il a investi le champ via la bande dessinée, mais qu'il aurait pu envahir par un tout autre bout, du graphisme pur au design le plus utilitaire. Car ses livres sont de véritables bandes dessinées manufacturées comme des objets léchés à l'extrême, soignés avec une attention folle mise dans chaque détail.

En anglais, une expression lui correspond parfaitement : *"The devil is in the details"* – littéralement, "le démon est dans les détails". Plus exactement : le détail qui tue ou, en tout cas, l'idée qu'une œuvre d'envergure se reconnaît au soin apporté à ses finitions les plus poussées. Or, c'est l'une des obsessions

"DÈS QU'IL S'AGIT D'ÉCRIRE À PROPOS DU VÉCU EN UTILISANT LE LANGAGE DES COMICS, LE RÉSULTAT RESSEMBLE À UNE SITCOM. LA SEULE MANIÈRE DE CHANGER CELA EST DE FAIRE DES BD ENCORE ET ENCORE, POUR QUE LE LANGAGE ACCROISSE LES POSSIBILITÉS DE RENDRE COMPTE DES DÉTAILS ET DES NUANCES." CHRIS WARE

de Chris Ware, et tout dans ses livres le montre à chaque fois. A commencer par les formats, toujours inclassables.
Par exemple, les dimensions d'*Acme*, paru en 2007, sont inhabituellement grandes: livre haut et rigide, il dissimule même des pages imprimées en partie à l'encre phosphorescente, dont certains motifs et dessins n'apparaissent que dans le noir total. Même le bandeau qui orne la couverture n'est pas à confondre avec un banal bandeau publicitaire. Il faut le décoller soigneusement pour y lire au verso une petite BD cachée, comme un CD recèle un morceau planqué en bout de course. Chris Ware a même conçu de fausses pubs aux couleurs ensoleillées, qui évoquent celles des comics américains des années 1950 et 1960.

A master plan
A propos de cette tendance à tout contrôler, l'auteur avouait dans une interview par mail de 2007 ses penchants:
"De manière très primaire, je ne souhaite pas que le lecteur se sente lésé ou ait l'impression qu'on se moque de lui.
Je veux 'tout donner' et publier autant de matière que possible. Je déteste gâcher du papier. Surtout, toutes ces choses supplémentaires doivent se connecter entre elles et faire sens en s'additionnant, pas être simplement des rebuts de non-sens. J'espère que c'est le cas, même si on ne peut jamais vraiment maîtriser ce genre de choses."
La maîtrise est au centre de ce système. Elle implique un contrôle total de l'artiste sur ses créations et donc ses livres. De fait, Chris Ware édite lui-même ses comics, et ne passe par un éditeur installé que pour des projets particuliers tels que les anthologies. Dans son système, l'autarcie prime, ou en tout cas le lien direct avec son lecteur, avec le moins de médiation possible, ce qui lui permet d'en faire un maximum, à sa convenance, à son rythme.
Dans *Acme* comme dans *Building Stories* (2012 ; 2014 en France), il ne donne pas à lire une seule narration mais multiplie les entrées et les histoires à la manière d'un digest. Tout est cohérent, tenu par un sens graphique sans faille et, surtout, chaque histoire est habitée par des thèmes semblables, très souvent en rapport avec la nostalgie. Les personnages de Rusty Brown et Chalky White, dans *Acme*, sont par exemple d'incorrigibles collectionneurs de jouets vintage. Y aurait-il là une part d'autobiographie ? *"La part la plus biographique est sûrement celle du matérialisme rampant, de la collectionnite et de cette manie de vouloir rassembler des choses que j'imagine avoir perdues durant mon enfance. Ainsi que quelques détails typiques du Midwest dans les strips qui décrivent les personnages lorsqu'ils sont enfants... En ce qui concerne l'écriture, la 'nostalgie' est une manière de pointer l'idée qu'un auteur ne peut séparer ses sentiments des spécificités de son expérience personnelle – c'est ce que je tente de comprendre depuis plusieurs années."*

Un art à part entière
L'œuvre de Chris Ware est tout entière tournée vers l'idée que la bande dessinée et le dessin sont des formes d'écriture à part entière, pas encore complètement matures mais qu'il faut travailler constamment pour aboutir à une grammaire aussi complexe que celle de la littérature. Le critique américain Daniel Raeburn soulignait dans sa monographie sur Ware que celui-ci avait été le premier auteur de BD à recevoir un prix littéraire d'envergure (celui du quotidien anglais *The Guardian* en 2001) pour son sublime roman graphique *Jimmy Corrigan*. Même le prix Pulitzer d'Art Spiegelman reçu pour *Maus* en 1992 était dans une catégorie spéciale.
A ce sujet, Ware expliquait à Raeburn: *"Les comics ne sont pas de la littérature, pas encore. Parce que les outils d'expression en sont encore très limités. Par exemple, n'importe qui pourrait faire un film autobiographique. Peut-être mauvais, mais compréhensible, parce que nous sommes tous immergés dans le langage du cinéma. Ou si quelqu'un décide d'écrire ses mémoires, il peut le faire sans souci. Il suffit de regarder le volume d'un dictionnaire pour comprendre que nous disposons d'un vaste choix de mots et de grammaire pour exprimer toutes les subtilités de nos sentiments. Mais dès qu'il s'agit d'écrire à propos du vécu en utilisant le langage des comics, le résultat ressemble à une sitcom. La seule manière de changer cela est de faire des BD encore et encore, pour que le langage accroisse les possibilités de rendre compte des détails et des nuances."*
Une vraie croisade qui se traduit par une multiplication des livres, mais aussi par une volonté de remettre au premier plan quelques auteurs importants pour Chris Ware, comme George Herriman, l'auteur de *Krazy Kat*, un merveilleux strip presque surréaliste des années 1920 et 1930, et Frank King, qui a créé le strip *Gasoline Alley*, l'un des plus longs de l'histoire de la BD américaine. *"De George Herriman, j'ai appris la valeur de l'ambiguïté et du 'je'. Et de Frank King, la manière de rendre compte d'une sensation de douceur dans un médium qui est par ailleurs rigide et rythmique. Même si je pense que je n'arrive pas à accomplir 5 % de tout cela. Mais j'essaie."*
Où réside la beauté des pages de Chris Ware ? Elle est évidente au premier coup d'œil. Il y a dans chaque planche quelque chose de pop, c'est-à-dire d'instantané, d'immédiatement miraculeux. Et ses pages se font souvent écho d'un livre à l'autre, soit par leur construction, soit par leurs personnages. Sans doute est-ce cela qui tient le lecteur de Chris Ware: sa capacité à faire évoluer en permanence des personnages dont on ne sait jamais s'ils sont autobiographiques ou fictionnels, mais auxquels on s'attache inconditionnellement, ne serait-ce que parce qu'ils évoluent sur les pages de bande dessinée les plus habilement et intelligemment composées de ces dernières années. Dans la tête de Chris Ware, le démon est bien à l'œuvre. **Joseph Ghosn**

Seth

La vie est belle malgré tout

Le Canadien publiait en 1996 cette ode à la nostalgie à travers la quête d'un auteur fictif de BD des années 1940-1950. Un premier roman graphique très émouvant.

Paru pour la première fois en français en 1998, *La vie est belle malgré tout*, premier roman graphique du trop rare Seth, a été réédité en 2009 dans une version différente, avec une nouvelle traduction, éloignée de la première mais qui ne rend pas moins justice à cette œuvre majeure de l'auteur canadien. L'impression en bleu gris sur papier sépia, alors que la première version était en vert tranchant sur fond blanc, donne l'illusion de cases moins larges, d'un dessin plus fin et renforce la mélancolie qui se dégage de l'histoire.

Fin connaisseur de l'histoire de son art, Seth a souvent fait de la bande dessinée même une de ses sources d'inspiration. Dans *Wimbledon Green*, paru en 2006, il prenait pour sujet les collectionneurs et autres passionnés de BD. Dans *La Confrérie des cartoonists du Grand Nord* (2012), ce sont les auteurs qui sont au centre de son récit, situé comme plusieurs de ses œuvres dans la ville fictive de Dominion.

Dans *La vie est belle malgré tout*, un jeune homme solitaire, alter ego de l'auteur, part à la recherche de Kalo, mystérieux dessinateur de presse (fictif) des années 1940-1950. Pas vraiment adapté au monde dans lequel il vit, rêveur, doux, introspectif, autocentré, Seth transforme son obsession en une excuse pour revisiter ses souvenirs d'enfance, des comics fondateurs de ses jeunes années à la salle des dinosaures du musée local. Mais il n'oublie pas sa quête, qui donne un sens, provisoire, à sa vie. Et son destin finit par croiser celui de Kalo.

Balade lente, apaisante, poétique, *La vie est belle malgré tout* est un hymne à la nostalgie, à l'immuabilité des choses, une réflexion émouvante sur le temps qui passe. Où l'on conclut que vivre dans le passé et trouver de petites joies dans le quotidien peut aider à aller de l'avant quand rien de mieux ne se présente.

Anne-Claire Norot

(Les Humanoïdes Associés, 1998, réédition Delcourt 2009), traduit de l'américain (Canada) par Vincent Bernière

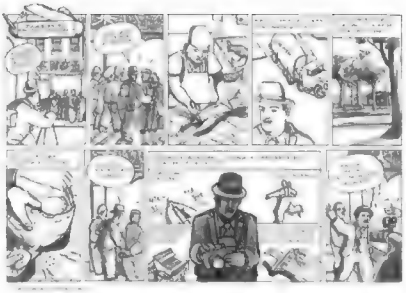
1993, 1994, 1995, 1996, 2007 Seth (G Gallant) © Editions Delcourt pour la version française 2009

Ben Katchor

Nouveautés à prix cassés

Dans *Histoires urbaines de Julius Knipl, photographe* de Ben Katchor (2005), puis *Le Quartier des marchands de beauté, photographie immobilière* (2011), on découvrait Julius Knipl, photographe immobilier. Cherchant ses sujets dans les rues d'une grande ville ressemblant à Brooklyn et peuplée d'habitants aux habitudes curieuses, il s'étonnait des transformations urbaines et commerciales. Ben Katchor avait créé ce curieux personnage en 1988 et un premier album, *Cheap Novelty*, était paru aux Etats-Unis en 1991. Réédité en 2016, il a été traduit en français en 2017. On découvre donc ici les premières flâneries de ce promeneur solitaire qui se consacre à l'observation de sa ville en plein changement. Dans de courtes scènes flirtant avec Beckett et le non-sens, Julius Knipl s'intéresse à la disparition des réfrigérateurs à boisson, au remplacement des cinémas par des écoles de commerce, au sort des chômeurs des usines qui ferment… Jamais à court d'idées insolites, et avec une minutie graphique insensée, Ben Katchor se fait le chroniqueur mélancolique de la modernisation, s'interroge sur un monde qui s'efface inexorablement. Son regard bienveillant et son humour doux-amer empêchent finement tout passéisme. Une étonnante déambulation décalée, poétique, et sociale. **Anne-Claire Norot**

(Reckham, 2017), traduit de l'américain par Corinne Julve.



Terry Moore

Strangers in Paradise

Débutée en 1993, autopubliée, *Strangers in Paradise* de l'Américain Terry Moore s'est terminée aux Etats-Unis en 2007. En France, une publication morcelée chez différents éditeurs n'avait pas permis à la série d'avoir l'impact qu'elle mérite. Cette intégrale chez Delcourt, prévue en trois volumes, va enfin permettre de plonger dans les aventures trépidantes de Katchoo et Francine. Au lycée ensemble, ces deux amies se retrouvent quelques années après s'être perdues de vue. Katchoo est amoureuse de Francine, mais ce n'est pas réciproque. Entre en scène David, rencontré dans un musée, qui tombe amoureux de Katchoo… A ce triangle amoureux et romantique s'ajoute une intrigue mafieuse, venue du sombre passé de Katchoo.

Comme dans *Love and Rockets* des frères Hernandez, les filles mènent la danse. Terry Moore imagine des héroïnes fortes et touchantes et, malgré le côté irréel et parfois même outré de l'intrigue, très ancrées dans la réalité – il les dessine avec des bourrelets, des visages chafouins quand elles pleurent… Un mélange parfait de comédie et de thriller, de rebondissements et de romance.
Anne-Claire Norot

(Delcourt, 2017, intégrale en 2 tomes, un troisième à venir), traduit de l'américain par Eric Bufkens et Aude Carlier.

© Ben Katchor/Reckham, Terry Moore. Publié aux U.S. par Abstract Studios © Editions Delcourt pour la version française 2017

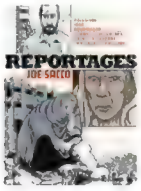
Joe Sacco
Reportages

Reporter BD, Joe Sacco porte son regard sur le quotidien des peuples en guerre depuis les années 1990. Ce recueil témoigne de sa méthode subjectivement factuelle, toujours à hauteur d'homme.

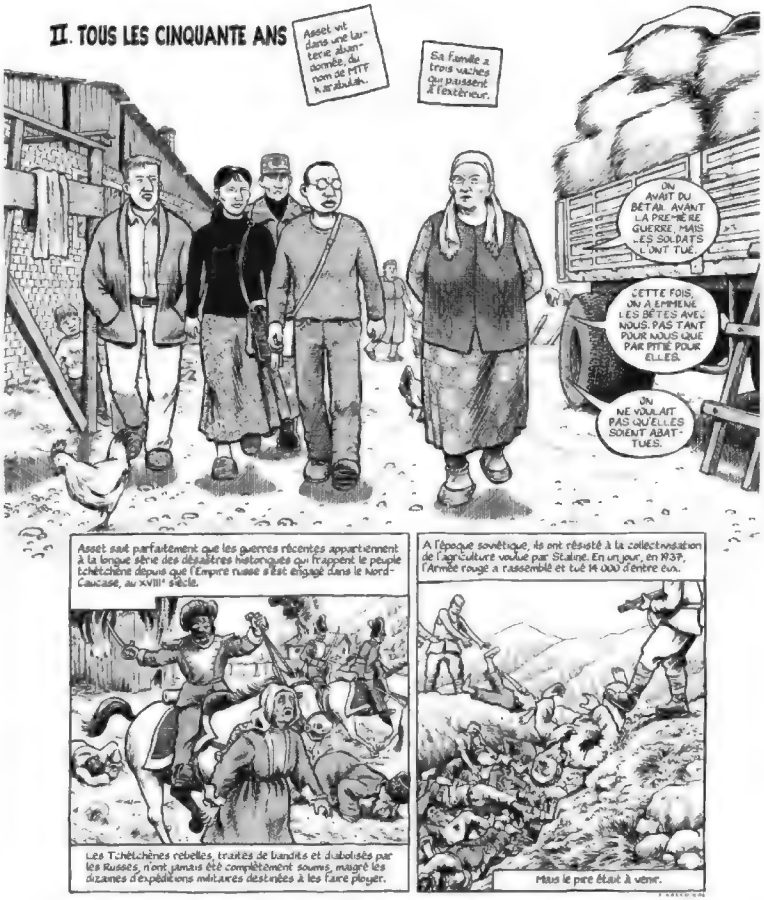
Journaliste et dessinateur, diplômé de l'université de journalisme de l'Oregon, Joe Sacco a fait connaître la BD de reportage mieux que personne. Avec *Palestine*, *Gorazde*, *The Fixer*, *Gaza 1956*, il a développé une œuvre qui donne la parole aux habitants de pays en guerre, aux acteurs et victimes des tourments de l'Histoire. *Reportages*, un recueil de ses travaux publiés depuis 1998 dans divers magazines, du *New York Times Magazine* à *XXI*, illustre parfaitement la manière dont il enquête.

Carnet en main, Joe Sacco passe plusieurs semaines, voire plusieurs mois au cœur de l'action, de la détresse. Ses échanges personnels avec les gens, ses questions à la fois déroutantes et pertinentes lui permettent d'appréhender avec justesse leur situation. Et c'est en montrant le difficile quotidien des populations qu'il révèle toute la violence des situations de conflit – voir dans *Reportages* les saisissants témoignages des femmes tchétchènes ou encore des réfugiés érythréens à Malte. Mais avec son dessin sobre et précis, il n'abuse jamais du dramatique de la situation, ne surligne jamais les émotions.

Joe Sacco, qui se représente dans ses albums en sorte de candide, fait preuve d'humour et de recul mais n'est jamais neutre et n'hésite pas à laisser transparaître son point de vue, loin du souci d'objectivité du journalisme. Dans l'introduction de l'album, Joe Sacco revendique sa subjectivité, qui pour lui n'est absolument pas contradictoire avec l'énonciation des faits: *"Je suis convaincu qu'il est possible de tendre vers la fidélité dans le cadre subjectif d'un travail dessiné. Autrement dit, des faits (un camion transportant des prisonniers a dévalé la route) et la subjectivité (la façon dont cette scène est dessinée) ne s'excluent pas mutuellement. Comme il est difficile (mais pas impossible) de m'extraire d'une histoire que je dessine, je ne cherche pas à le faire."*

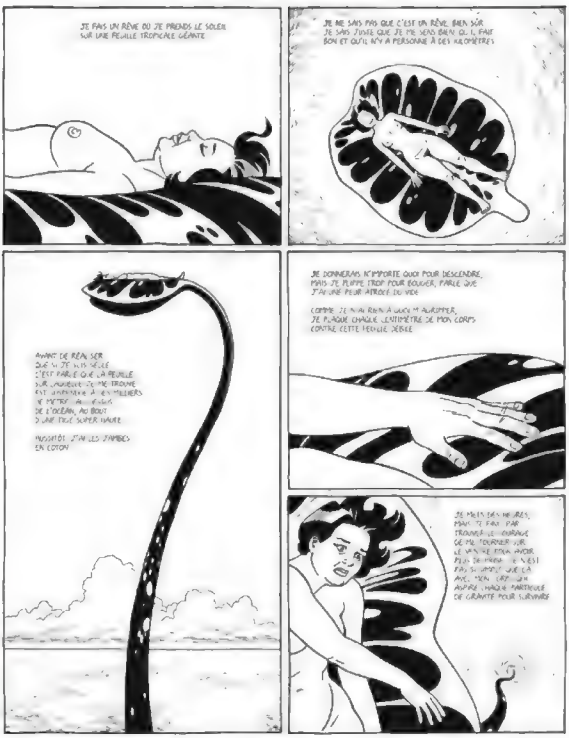


Pour lui, le dessinateur de BD reportage *"a en tête la vérité essentielle, pas la vérité littérale ; il peut donc s'autoriser une large palette d'interprétations"*. Ce qui ne l'empêche pas de se conformer à quelques règles de base du journalisme: *"rendre compte fidèlement, reproduire les citations avec exactitude et vérifier les affirmations"*. Une méthodologie qui débouche sur des albums profondément humains, actes militants contre l'oppression. **Anne-Claire Norot**



© Joe Sacco/Futuropolis

(Futuropolis, 2011), traduit de l'américain par Sidonie Van Den Dries et Olivier Ragasol



Jaime Hernandez
Bye-Bye Maggie

En solo ou avec ses deux frères, Jaime Hernandez est une figure de proue de la BD alternative. Avec cette BD, il fait le portrait, juste et touchant, d'une femme qui se cherche.

En 1981, influencés par le punk autant que par les comics de Jack Kirby ou l'underground de Crumb, les frères Jaime, Gilbert et Mario Hernandez (nés à la fin des années 1950 en Californie) autopubliaient le premier numéro de *Love and Rockets*. Depuis, cette série est devenue une œuvre incontournable de la bande dessinée alternative américaine, mettant notamment en avant le quotidien des femmes latino-américaines. Toujours en cours, *Love and Rockets* est divisée en deux sous-séries. Gilbert se consacre principalement à *Palomar*, qui suit les aventures des habitants d'un village (fictif) d'Amérique latine, et Jaime à *Locas*, centrée autour des deux amies/amantes latino californiennes Maggie et Hopey.

Même si *Bye-Bye Maggie* fait référence à des événements détaillés dans les précédents albums de la série *Locas*, il n'est pas vraiment nécessaire de les connaître pour se laisser émouvoir par ce récit. Maggie, la quarantaine, désire tenir un garage automobile (sa passion d'adolescence). Elle court après les financements et gère un immeuble en attendant. Sa vie sentimentale est pauvre malgré l'attention que lui porte Ray, ami de longue date et ex-amant. Maggie finira-t-elle par enfin se trouver ?

De cette trame mince, Jaime Hernandez tire un portrait bouleversant. Grâce à une narration qui jongle avec les flashs-back et les récits en voix off, on plonge dans l'enfance et l'adolescence de Maggie. On y découvre de dramatiques secrets de famille et des traumatismes ineffaçables.

Jaime Hernandez s'attache à montrer le poids du passé avec des procédés de mise en scène à la fois efficaces et tout en finesse, comme dans cette magnifique double page où il résume la relation de Maggie et de Ray à travers les années, d'un côté vue par Maggie, de l'autre par Ray.

Surtout, Jaime Hernandez confirme qu'il sait représenter les femmes à la perfection. Il les dessine sans les idéaliser, pas toujours à leur avantage, et pourtant, sous son trait clair et expressif, elles apparaissent toujours lumineuses – Maggie est ainsi un peu grosse, avec un double menton et des rides, mais possède une grâce inouïe. Les attitudes que Jaime Hernandez donne à ses héroïnes, les répliques, les sentiments, le caractère fort et complexe qu'il leur attribue paraissent toujours très justes et les rendent réelles, vivantes.

Après les drames qui émaillent sa vie, l'attachante Maggie mérite bien le happy end que l'auteur lui accorde ici – un happy end provisoire pourtant, car Jaime Hernandez n'en a pas fini avec ses formidables *locas*. **Anne-Claire Norot**

(Delcourt, 2015), traduit de l'américain par Nicolas Bertrand

2014 by Jaime Hernandez ® Editions Delcourt pour la version française 2015

Daniel Clowes

Patience

Grâce à un dispositif SF de voyage dans le temps, c'est comme toujours à une brillante étude de caractère que se livre Daniel Clowes. Une forme pop éclatante pour une vision très sombre de l'humanité.

Daniel Clowes, l'un des auteurs de BD américains actuels les plus importants, s'est toujours montré un fabuleux peintre de la nature humaine. *David Boring, Ghost World, Ice Haven, Wilson, Mister Wonderful* sont autant de récits dans lesquels il décrit avec humour et empathie ses contemporains et aborde avec une infinie subtilité la quête d'identité, la solitude, la frustration, la recherche de l'autre. Souvent, ses héros sont inadaptés à leur époque, en décalage. Dans *Patience*, son album le plus ambitieux en trente ans de carrière, Daniel Clowes joue ouvertement avec cette notion, le décalage temporel étant au cœur du récit.

Patience, une jeune femme enceinte, est assassinée à son domicile. Inconsolable, son mari Jack Barlow part veinement sur les traces du meurtrier. Quand dix-sept ans plus tard il trouve un moyen de voyager dans le temps, il retourne six ans avant le meurtre, dans l'espoir de retrouver l'assassin avant qu'il ne commette son crime. Cherchant autant sa femme qu'un sens à sa vie, Jack enchaîne les catastrophes. Et le voyage, qui l'emmènera encore plus loin dans le passé, sera riche en révélations.

Après *Le Rayon de la mort*, où il déconstruisait les codes des BD de super-héros, Daniel Clowes fait une nouvelle incursion dans la science-fiction. Mais le genre du récit, la SF, n'est finalement qu'un prétexte. Daniel Clowes ne s'embarrasse pas de détails pseudo-scientifiques – à peine sait-on comment fonctionne le dispositif pour voyager dans le temps –, mais est bien plus intéressé par la psychologie de ses personnages, par leur confrontation avec leur propre passé et ce qu'il peut révéler sur leurs comportements actuels. Et cet album au long cours lui permet de réaliser une passionnante et complexe étude de caractère.

Touchant dans son amour pour Patience, Jack Barlow est en revanche effrayant dans sa détermination. Sa volonté pugnace de vengeance le transforme en homme impitoyable, prêt à tout, même au meurtre, pour sauver sa femme. Sa violence est-elle justifiable ? Sa personnalité ambiguë met parfois mal à l'aise – Clowes, pour autant, n'impose jamais de jugement ou de morale. Patience, quant à elle, a caché à Jack les épisodes difficiles de sa jeunesse, qui n'en finissent pas de le rattraper. Son mal-être est révélateur d'une époque qui encourage au mensonge et à la dissimulation, d'une Amérique de classes où les pauvres ont la vie particulièrement dure, où l'impunité règne quand on a des moyens. Les personnages secondaires, très étoffés, complètent la réflexion sur ce que signifie vieillir, changer, s'amender – ou pas.

La noirceur du propos tranche à première vue avec l'esthétique de *Patience*. Les voyages temporels et intérieurs de Jack Barlow donnent l'occasion à Daniel Clowes de réaliser des planches splendides, pop et psychédéliques. L'influence de Jack Kirby, maître de la SF et du comics de super-héros, est omniprésente. Mais les onomatopées, les cadrages ultra-dynamiques, les couleurs vives qui s'entrechoquent ne font finalement que renforcer cette impression de violence, de colère, qui jaillit de *Patience*. Qui, en plus d'une histoire d'amour inconditionnel, se révèle être un thriller haletant.

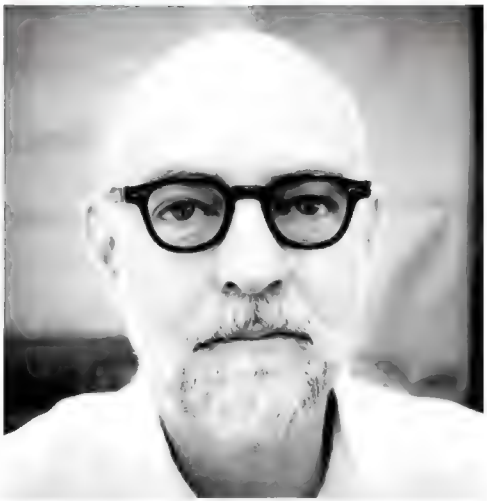
Anne-Claire Norot

(Cornélius, 2016), traduit de l'américain par Eric Moreau.

2

© Daniel Clowes/Cornélius 2016

"Toutes les histoires finissent par être profondément personnelles"



Entretien avec Daniel Clowes en 2016 à l'occasion de la parution de *Patience*.

Est-ce que vous aviez cet album en tête depuis longtemps ?
Patience provient d'une série d'idées qui ont fusionné avec le temps. Déjà au début des années 1990, j'avais en tête un vague projet pour un récit court qui aurait mis en scène un gros dur à la Lee Marvin, aux cheveux blancs et venant du futur. Mais ça n'a jamais vraiment fonctionné. Ce n'est qu'en passant plusieurs années sur une rétrospective de mon propre travail pour un musée que cette idée d'affronter son passé a pris une véritable résonance.

***Patience* est votre roman graphique le plus long et le plus complexe. Est-ce que dès le début vous saviez comment l'histoire allait se finir ?**
Dans une certaine mesure, tout avait été méticuleusement planifié : je savais où allait l'histoire et où les différents conflits dramatiques allaient intervenir. Mais je me laisse toujours la liberté de changer de direction quand l'univers de l'histoire devient "réel" (c'est-à-dire qu'une certaine permanence s'installe à mesure que les personnages prennent une vie et une voix propres). Dans le cas de *Patience*, je n'avais pas d'idée très arrêtée sur la fin de l'histoire jusqu'à ce que j'y arrive. J'avais besoin d'avoir l'impression d'être passé par les mêmes émotions que les personnages et d'être pris dans la même conclusion qu'eux.

Vous avez toujours un plan en tête quand vous travaillez ?
Pas toujours, mais j'aime réfléchir énormément à l'univers et aux personnages – parfois pendant des années – avant de dessiner quoi que ce soit pour que ça donne l'impression qu'il s'agit d'une compilation d'événements qui ont réellement eu lieu.

Pourquoi avez-vous choisi là de vous attaquer au voyage dans le temps ? C'est un genre que vous aimez en général ?
Je n'aime pas vraiment la plupart des histoires de voyage dans le temps parce qu'elles ont souvent tendance à tourner autour de la nature du voyage dans le temps, des différents paradoxes et des casse-têtes techniques, qui ne sont pas vraiment ce qui m'intéresse. Contrairement aux résonances émotionnelles qui se produisent quand on repense à son passé.

Dans *Patience*, vous ne partez justement pas dans de longues explications des paradoxes temporels et de l'objet qui permet de remonter le temps. Vous ne vouliez pas vous aventurer dans la métaphysique ?
Il y a une espèce de religiosité interne au récit, dans le sens où j'ai essayé (et immanquablement raté) d'imaginer et de suggérer une représentation des inimaginables fonctionnements internes de l'univers. Ce qui est certain, c'est que je ne suis pas trop intéressé par la partie "science" de la science-fiction ! Donc, finalement, peut-être que *Patience* n'appartient pas du tout à ce genre.

Le personnage de Jack est attachant parce qu'il est amoureux fou de Patience. Parfois pourtant, on est un peu mal à l'aise face à sa violence. Vous vouliez faire ressentir ça aux lecteurs ?
Je ne voulais en aucune manière infléchir les sentiments des lecteurs envers ce personnage. Ce qui m'intéressait, c'est qu'il soit humain, vivant et bien caractéristique, plutôt que sympathique.

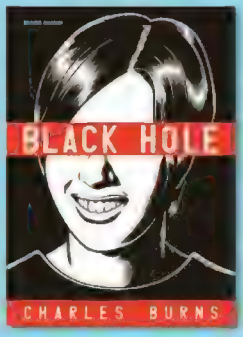
Graphiquement, quelle a été votre inspiration pour les planches SF, les voyages de Jack et ses pensées ?
Parmi plein d'autres choses, j'ai essayé d'imaginer des planches non existantes de Jack Kirby et les paysages métaphysiques dingues du Steve Ditko des débuts. Mais il y a également eu des influences françaises. Comme les dessins d'Alain Tercinet pour l'adaptation en BD dans les années 1960 de *Et on tuera tous les affreux* de Boris Vian. Et l'humour à froid d'*Alphaville*, entre autres. J'ai même pensé à inscrire sur la couverture *"Une étrange aventure de Jack Barlow"*, pour imiter le slogan sur la géniale affiche du film ("Une étrange aventure de Lemmy Caution" – *ndlr*)

Est-ce que *Patience* est en partie autobiographique ?
De façon évidente, les événements spécifiques au récit ne le sont pas. Mais j'essaie d'écrire les personnages de l'intérieur, en trouvant des moyens pour avoir de l'empathie pour eux, pour me mettre dans la peau même du plus déplorable des personnages. Donc toutes les histoires finissent par être profondément personnelles, bien que parfois il me faille des années pour m'apercevoir à quel point elles le sont.

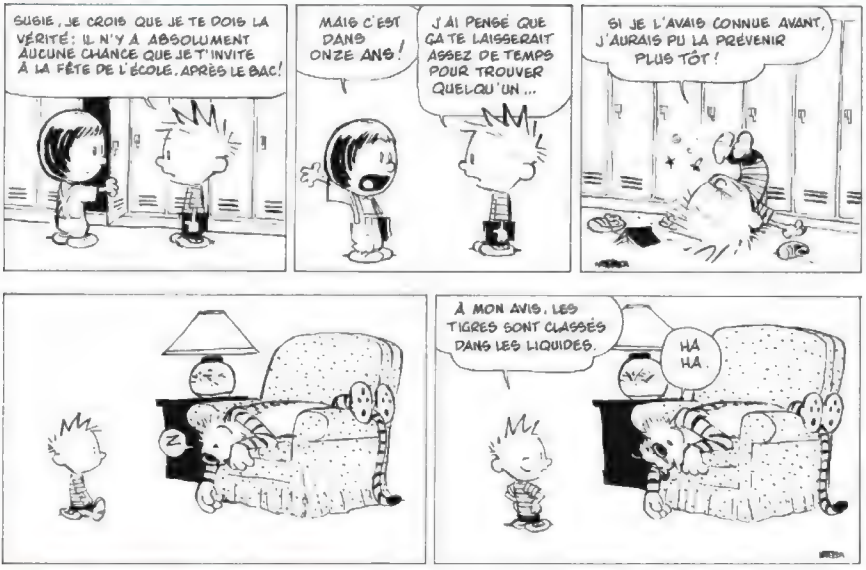
Est-ce que le passé vous obsède parfois ?
Bien sûr. Ce n'est pas le cas chez tout le monde ? Bizarrement, je suis moins nostalgique et centré sur mon passé que j'ai pu l'être quand j'avais une vingtaine d'années. Je suis juste ravi et étonné de voir que, d'une manière ou d'une autre, les choses ont marché malgré des décisions douteuses en cours de route, et que j'ai pu faire des bandes dessinées pendant les trente dernières années. **Entretien Anne-Claire Norot**

© Renaud Monfourny

les InrocksStore aiment la BD



Tous ces albums, et tant d'autres,
dans la boutique des *Inrockuptibles* !



Bill Watterson
Calvin et Hobbes

Pendant dix ans, en suivant les aventures d'un petit garçon et de son tigre, l'auteur a réussi une jolie entreprise de subversion.

Un enfant, Calvin, et son animal de compagnie, le tigre Hobbes, commettent des bêtises sous les yeux de parents parfois dépassés mais bienveillants... Publiée pendant dix ans sous forme de strips quotidiens mais aussi de planches en couleur hebdomadaires, cette série à succès ressemble a priori à un divertissement familial où l'écoulement du temps (les premières batailles de neige de l'année, l'arrivée du printemps, etc.) sert de paresseux moteur à l'intrigue. Pourtant, *Calvin et Hobbes* n'a rien d'un *Boule et Bill* à l'américaine : derrière la vitrine inoffensive et gaie, l'Américain Bill Watterson a habilement dissimulé une

entreprise aussi délirante que subversive. D'abord, idée de génie, Hobbes n'est qu'une simple peluche et pas un véritable fauve apprivoisé qui aurait le don de la parole... Seule l'imagination débordante de Calvin donne vie à l'animal ! Petit garçon solitaire préférant vivre dans sa bulle plutôt que de se risquer dans le monde réel (où il est régulièrement racketté et humilié), il n'est jamais à court d'idée pour transformer son existence en expérience passionnante. Cela constitue aussi pour lui un moyen de défense : plutôt que de manger ce que sa mère lui présente ou de répondre à son institutrice, Calvin s'évade en devenant explorateur spatial ou détective privé.

Lire les milliers de pages le mettant en scène revient ainsi à rajeunir, à retrouver la disposition mentale qui était la nôtre quand nous étions enfants. Avec Calvin, tout est possible, pourvu qu'il l'énonce : le plat d'épinards devient un monstre extraterrestre affamé, et le vélo sur lequel il a du mal à tenir – doté de vie lui aussi – le terrorise en lui préparant des guet-apens. Si ce décalage entre son quotidien et le monde imaginaire qu'il s'est créé est source de gags, il a aussi vocation à disparaître avec les années. *Calvin et Hobbes* prend ainsi la forme d'un roman d'apprentissage, celui d'un petit garçon qui va devoir faire le deuil de son enfance. Heureusement, pour l'aider, il y a Hobbes. Prêt à le suivre dans ses aventures, il se montre souvent plus modéré et moins téméraire. Surtout, son rythme de vie peinard lui accorde la distance dont son ami humain est privé. Que les deux personnages doivent leurs prénoms à des penseurs des XVI[e] et XVII[e], Jean Calvin et Thomas Hobbes, aux conceptions différentes, renseigne sans doute sur la visée philosophique de Watterson, bien dissimulée dans le décor, derrière la mécanique impeccablement huilée de son divertissement. Dans leurs incessantes discussions, Calvin et Hobbes abordent des sujets plus profonds que les couleurs vives et joviales ne pourraient le suggérer : l'écologie, la célébrité ou le marché de l'art. Maniant l'ironie comme personne, le tigre-peluche met souvent l'humanité face à ses contradictions et, avec le temps, ne perd rien en sagesse. Vrai chef-d'œuvre de la BD mondiale, cette série montre un auteur au sommet de son art. Depuis, il a d'ailleurs quasiment pris sa retraite... Mais, malgré un émouvant strip final en 1995, ses héros n'ont pas fini leurs glissades sur leur luge. **Vincent Brunner**

(Hors Collection, 1991-2005, intégrale en 24 tomes, intégrale en 12 tomes en cours ou coffret, 2013), traduit de l'américain par Laurent Duvault.

© Bill Watterson/Hors Collection

Chester Brown

Vingt-Trois prostituées

Un éloge du sexe tarifé mis en scène de manière sèche et clinique, à l'unisson de son sujet. Du rire et de l'effroi dans cette BD signée par le Canadien en 2011.

Ne prêtez pas attention aux moralistes qui dénigrent *Vingt-Trois prostituées* de Chester Brown. Son éloge – un peu fou – du sexe tarifé dépasse de loin le cadre du débat politique. Derrière ce sujet évidemment discutable et sa philosophie montesquienne du "commerce pacificateur" s'exprime une psychologie déroutante, à l'empathie famélique, au pragmatisme roi, à l'honnêteté sans la moindre once de censure.

Un tempérament obsessionnel que sublime une poétique de bande dessinée typiquement nord-américaine, c'est-à-dire codifiée et maîtrisée dans le moindre de ses effets d'écriture. Sans oublier, au nombre des qualités, les incessants éclats de rire, abasourdis par la gêne et l'ahurissement, qu'un entendement à ce point dépourvu d'émotion encourage.

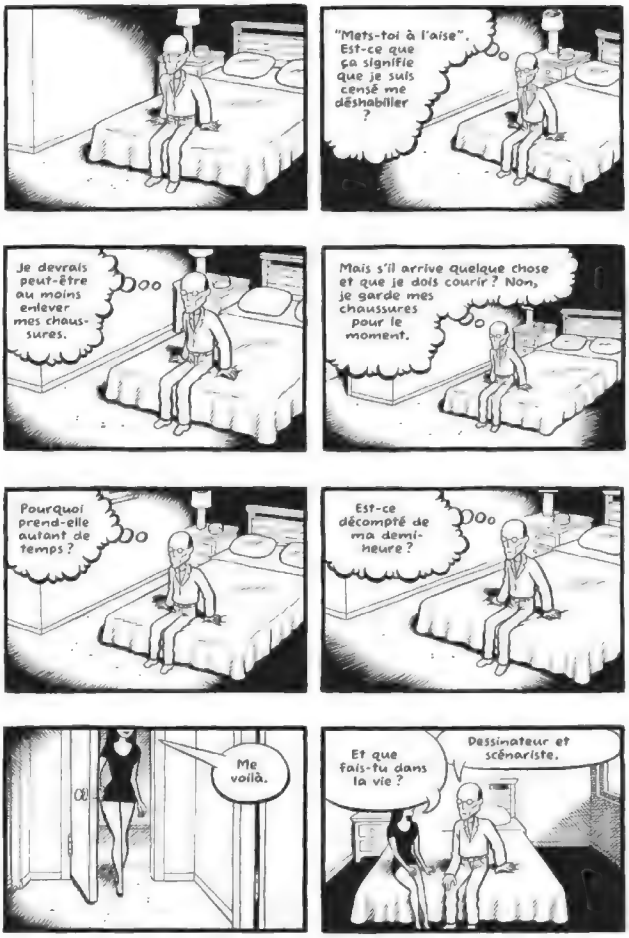
Vingt-Trois prostituées rend donc compte, étape par étape, du cheminement d'un homme d'environ 40 ans qui exclut de plein gré toute relation sentimentale pour s'en remettre à une sexualité paramétrée. Choix du physique des partenaires, organisation des relations à venir, budgétisation, dispositions pour retarder l'éjaculation... Le dépassionné Chester Brown revendique un besoin de contrôle et assèche son trait des vibrations sensuelles des précédents livres pour souligner l'approche clinique du sujet.

Libérée de la peur du jugement, sa quête pour une sexualité fonctionnelle et, à ses yeux, civilisée éclaire les cas de conscience, peurs pour soi ou pour les autres, que ces expériences engendrent dans un monde qui les condamne. C'est édifiant. Car si le franchise vertigineuse et l'ambiguïté d'une mise en scène qui cache le visage des prostituées (respect consciencieux de l'anonymat mais également réduction de l'autre à un corps utilitaire) justifient à elles seules le témoignage, il s'y distille surtout une effrayante croyance dans les échanges sociaux uniquement normalisés. Comme si, pour étouffer toute violence, l'homme devait s'arrêter d'éprouver. Certains y verront une névrose, d'autres un jusqu'au-boutisme de la pensée libérale, d'autres enfin une forme de futur pour l'humanité. Mais personne n'échappera, même protégé par le rire, à l'anxiété glaçante que cette épure de la sexualité renvoie. **Stéphane Beaujean**

(Cornélius, 2012), traduit de l'américain (Canada) par Emilie et Barbara Le Hin

© Chester Brown/Cornélius 2012

CARLA



Jeff Smith
Bone

Publiée entre 1991 et 2004 aux Etats-Unis, la saga de fantasy imaginée par Jeff Smith dépeint avec humour et souffle la lutte entre le bien et le mal.

Tel Tolkien écrivant sur l'espace vierge d'une copie une phrase intrigante et appelant une suite *("dans un trou vivait un hobbit")*, Jeff Smith a, un jour des années 1980, improvisé sur papier les personnages de *Bone* sans savoir où ça allait le mener. Publiant alors des strips dans le journal de sa fac, il ne pouvait se douter que ces créatures ô combien cartoonesques allaient l'accompagner durant toute sa vie. Enfin, jusqu'à ce qu'il mette lui-même le point final à sa grande œuvre, une histoire fleuve de 1 300 pages, publiée de 1991 à 2004, mais élaborée la décennie précédente.

Aussi accessible que personnelle, cette série offre, sous ses apparences innocentes, la quintessence de l'art du comic book américain tant Smith y mêle des influences disparates et des registres éloignés. Il y a d'abord du Carl Barks, le père du canard Picsou, du Charles Schulz *(Peanuts)* ou du Walt Kelly, créateur de l'opossum Pogo, dans les silhouettes rondes, tracées quasi d'un trait, des trois cousins Bone, échappés de Boneville.

L'irruption, dès les premières pages de la série, du gentil Fone, de l'idiot Smiley et du vénal Phoney promet, derrière des échanges comiques, des commentaires sur la société américaine. L'arrivée de personnages secondaires tels que d'inquiétants rats-garous ou un dragon au rôle ambigu rebat les cartes et suggère une amusante séance de jonglage avec les clichés de la fantasy, celle (justement) de Tolkien ou des jeux de rôles à la *Donjons et Dragons*. Ce qui ne se révélera pas absolument faux mais pas suffisant pour décrire l'ambition de Smith et l'ampleur de sa création, souvent surprenante et imprévisible.

Fan avoué de *Heavy Metal* (le *Métal hurlant* américain) et du Français Moebius, mais aussi du *Moby Dick* de Melville, qu'il utilise comme discret fil rouge, le dessinateur aime les déviations, les récits mêlant imaginaire et existentialisme. Au fil d'une cinquantaine d'épisodes tissant une incroyable épopée, il parvient à faire évoluer les cousins Bone dans un univers qui, d'apparence limité et riquiqui, devient de plus en plus vaste et intrigant. Jurant, forcément, au sein de cette imagerie animalière, la place des hommes et des femmes paraît étrange. Contrairement aux représentants de Boneville, eux sont plutôt frustes et premier degré : ils ne connaissent pas l'argent et utilisent les œufs comme monnaie d'échange ! La jeune Thorn et sa grand-mère, capable de battre des vaches à la course, apportent toutefois un peu de charisme à une humanité peu à son avantage. Et puis, à la suite de rêves biscornus et de révélations de vieilles prophéties, la véritable colonne vertébrale de *Bone* apparaît plus franchement, et ses personnages, à première vue innocents voire inoffensifs, s'étoffent de manière impressionnante. Sans perdre totalement son ton humoristique, la série bascule à mi-parcours dans le fantastique haletant, devenant une saga tragicomique décalée mais passionnante. Après des jours de lecture, on se rend compte du chemin que Smith nous a fait parcourir..., l'ascension d'une véritable montagne narrative.

Vincent Brunner

(Delcourt, intégrale en noir et blanc, 2015), traduit de l'américain par Anne Capuron

© Jeff Smith/Delcourt

James Sturm

Le Jour du marché

Un homme ordinaire face au progrès, ou l'histoire d'une désillusion fulgurante. En Europe de l'Est, au début du XX[e] siècle, un artisan juif dévoué à son art voit sa vie bouleversée en vingt-quatre heures. Sur le point de devenir père, il découvre lorsqu'il se rend au marché que ses productions, trop bien faites, trop chères, n'intéressent plus personne. Cette journée charnière le voit se remettre en question, tiraillé entre sa croyance en l'artisanat et la nécessité de subvenir aux besoins des siens.
Alternant lentes descriptions de paysages et accélérations narratives, James Sturm décrit dans un style limpide, proche de celui de Seth, et avec une simplicité non exempte d'expérimentation ce cheminement intime où l'espoir fait place à la déconvenue. Malgré le propos, ses couleurs passées, sa tonalité mélancolique, *Le Jour du marché* n'est pas une bande dessinée passéiste ou misérabiliste. Avec cette journée de transition, James Sturm inscrit le particulier dans l'universel et montre comment les changements macro-économiques bouleversent le quotidien.

Le Jour du marché est essentiellement une réflexion sur la perte des illusions, une interrogation sur le sens du progrès et sur la nécessaire adaptation des hommes aux grands mouvements de l'Histoire. Un roman graphique d'une résonance terriblement actuelle. **Anne-Claire Norot**

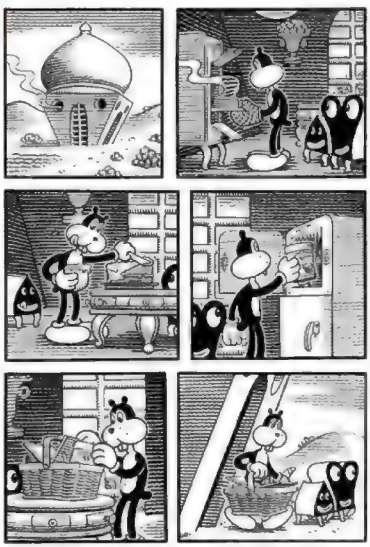
(Delcourt, 2010), traduit de l'américain par Vincent Bernière

Jim Woodring

Weathercraft

***Very bad trip* chez les bêtes : l'Américain signe un récit hallucinatoire peuplé d'un fabuleux bestiaire.** Tout commence plutôt bien : Frank, héros récurrent de Jim Woodring, mi-Mickey, mi-Hercule le chat, part pique-niquer avec ses amis. Il croise Manhog, l'homme-cochon, autre personnage habituel de l'auteur. Et là, tout part à vau-l'eau. De royaux corbeaux font la pluie et le beau temps et jouent avec le destin ; Manhog subit d'atroces sévices et est bientôt entraîné dans des mésaventures qui le dépassent... Plongée dans un grimoire d'alchimiste du Moyen Age, récit sans paroles hallucinatoire, *Weathercraft* suit sans logique apparente le fil délirant de l'imagination de Jim Woodring, qui empile les symboles mystiques et met en scène un bestiaire extraordinaire composé de créatures étranges et de monstres grotesques. Les phénomènes surnaturels se succèdent, des plantes fabuleuses transmutent en bestioles inquiétantes... Le graphisme de Woodring renvoie autant aux enluminures de moines copistes qu'au tarot de Marseille ou aux scènes fantasmagoriques et terrifiantes de Jérôme Bosch. Onirique, *Weathercraft* entraîne ses protagonistes dans un *bad trip* décousu et angoissant qui mêle cruauté, torture et rédemption. C'est avec délices qu'on se laisse emporter dans ce monde fou et ensorcelé, pour ce fascinant sabbat sans queue ni tête. **Anne-Claire Norot**

(L'Association, 2010)



2010 James Sturm © Editions Delcourt pour la version française 2010 © Jim Woodring/L'Association

Linda Medley
Château l'Attente

Avec le premier tome de *Château l'Attente*, succès mérité de 2007, Linda Medley revisitait de façon délicieusement délirante la fantasy et les contes de fées. Prenant pour point de départ le happy-end de *La Belle au bois dormant*, elle racontait la vie des habitants du château abandonné par cette dernière, assemblée hétéroclite de personnages aux passés mystérieux, comprenant d'anciennes dames de compagnie, une jeune femme enceinte (Jaine), une sœur à barbe, un cheval doué de paroles, un oiseau intendant…
Avec son humour toujours aussi décapant, le deuxième tome est dans la continuité du premier. Jaine, qui a accouché, décide de déménager dans une autre aile du château. C'est le prétexte pour la petite troupe, qui vit toujours en bonne entente, à une exploration en règle des recoins les plus mystérieux du bâtiment, qui devient le héros en creux de l'album. Si en parallèle Linda Medley lève le voile sur le passé de quelques-uns des personnages, elle ne néglige pas d'ouvrir de nouvelles pistes intrigantes. Le tome 3 est en préparation, on peut aider à le financer via le site participatif Patreon. **Anne-Claire Norot**

(Tome 1, Çà et Là, 2007, réédition Delcourt, 2013, 2 tomes), traduit de l'américain par Fanny Soubiran et Bob Stone

Dave Cooper
Suckle

Les deux premiers romans graphiques du Canadien Dave Cooper, parus en 1997 et 2000 (et qui seront suivis d'un troisième volume, *Ripple*, en 2003), offrent une plongée en apnée dans des mondes fantastiques et surréalistes, où le sexe est omniprésent. Dans *Suckle*, on suit la vie, depuis sa naissance spontanée dans le désert, d'un antihéros, Basil, qui voyage dans un monde sauvage et inquiétant peuplé de figures féminines terrifiantes ou maternelles. Personnage candide et perdu, Basil doit éviter les pièges et les faux amis dans cet environnement qui oscille entre le cauchemar et la réalité, avant de pouvoir trouver l'amour. Le dessin mi-enfantin, mi-Crumb de Cooper est totalement approprié à la complexité de son parcours initiatique, traversé de rêves psychotropes et de rencontres psychédéliques. On gravit encore une marche dans le délire avec *Crumple*, où, dans un univers de science-fiction de BD pour enfants, le héros, Knuckle, est entraîné, par un ami obsédé sexuel, à Hollywood à la recherche de filles faciles. Suit pour Knuckle une aventure terrifiante où la plus horrible misogynie et le féminisme le plus extrême s'affrontent et où les femmes tentent d'éliminer les hommes à l'aide d'extraterrestres procréant avec elles. Ravivant de façon outrancière et hilarante la guerre des sexes, Cooper fout un bon coup de pied dans le politiquement correct de la notion de genre. **Anne-Claire Norot**

Suckle, suivi de *Crumple* (Delcourt, 2008), traduit de l'américain par Vincent Bernière

Castle Waiting TM & © Linda Medley © Editions Delcourt pour la version française 2013. 1996, 2008 Dave Cooper © Editions Delcourt pour la version française 2008

Stan Sakai

Usagi Yojimbo

Une saga au long cours qui mixe avec brio comics et manga pour retracer les aventures haletantes d'un lapin samouraï dans le Japon médiéval.

Série créée en 1984 par Stan Sakai et publiée en France depuis 2002, *Usagi Yojimbo* cumule beaucoup de handicaps qui freinent sa reconnaissance: c'est une BD anthropomorphique (donc pour enfants), au format manga (donc d'un contenu douteux), au dessin classique (donc sans ambition d'auteur) et réalisée par un Américain (donc même pas un vrai manga). Pourtant, quelques pages suffisent à balayer ces préjugés.

Quiconque aime l'aventure est aussitôt happé par celles de Miyamoto Usagi, le lapin samouraï. Tel un *Clan des Otori* revisité par Carl Barks, *Usagi Yojimbo* se situe dans un Japon médiéval et anthropomorphique, peuplé de démons, de brigands et de seigneurs belliqueux. Droit et fier, Miyamoto Usagi affronte tour à tour petits escrocs, despotes locaux, esprits maléfiques... et même sa paternité.

C'est bien simple, dans *Usagi*, rare synthèse de comics et de manga, tout est parfait: de la subtilité psychologique des personnages aux valeurs qui les animent, de la rigueur historique du moindre détail à la finesse des scénarios (souvent des histoires courtes mais dont les éléments sous-jacents forment une vaste trame), du dessin, clair et dynamique, au découpage, inventif et rythmé. Tout y est d'une précision subtile et d'une richesse inépuisable et chaque case est un régal. Une série couverte de prix dans le monde entier. Sauf en France.

Il serait temps que l'Hexagone découvre enfin ce chef-d'œuvre de la BD mondiale.

Jean-Baptiste Dupin

(Paquet, 2005-2017
28 tomes, en cours),
traduit de l'américain par
Hélène Remaud-Dauniol

© Stan Sakai/Paquet

Charles Burns 2005 © Editions Delcourt pour la version française 2006

Charles Burns

Black Hole

Chez Burns, la métamorphose adolescente vire au fantastique dans une vision hallucinée qui demeure gravée à jamais dans nos esprits.

Les mondes de Burns sont pareils à des abîmes de cauchemar: devant ses planches, on est pris de torpeur et de vertige, assailli par les frayeurs oubliées de l'enfance – la peur du noir, la peur de l'abandon, l'angoisse de la chute sans fin... Découvert dans les années 1980 dans les pages du magazine *RAW* (mais aussi comme illustrateur pour Iggy Pop), Burns a commencé par écrire et dessiner les aventures d'El Borbah, un détective privé au physique et au déguisement de catcheur masqué. Dès cette époque, Burns met en place une vision singulière de l'Amérique qu'il nourrit de ses préoccupations fantasmagoriques, et pose les fondements de ses obsessions qui gravitent autour d'un détournement anatomique de la réalité sociale: métamorphose des corps, déviances physiques, déstructuration des attitudes et des comportements, décrépitude des sentiments.

Du coup, ses récits se révèlent comme des palimpsestes sur lesquels il récrit le réel, le manipule, le reformate, comme une pâte à modeler. A regarder de plus près, le dessin et les histoires de Charles Burns s'inspirent de deux sources principales: à savoir les EC Comics qui, dans les années 1950, adaptaient en BD les histoires de Ray Bradbury et faisaient pendant aux films de série B ou Z dans une forme très rigoureuse où l'histoire et le dessin étaient équilibrés ; et Steve Ditko, premier dessinateur de Spider-Man.

Chez Ditko et Burns, il y a un même graphisme presque grotesque, démesuré, mais toujours sombre, noir: chez l'un et l'autre, le trait épais prime, l'encre noire, profonde, étant le pivot fondamental du dessin, et donc la matière principale de la réalité reproduite. Pendant dix ans, de 1995 à 2005, Burns s'est consacré à *Black Hole,* une série en douze volumes.

L'histoire se déroule dans les environs de Seattle dans les années 1970 et est décomposée en plusieurs historiettes à l'atmosphère délétère, où les confusions adolescentes sont disséquées. Tout à son œuvre et à ses obsessions, Burns suit le développement d'une maladie étrange, la *"teen plague"* ou "peste ado", qui touche les adolescents sexuellement actifs et les transforme physiquement, métamorphose leur corps pour y injecter de nouveaux membres, des pustules, des crevasses et toutes sortes d'appendices surréalistes. La métamorphose ainsi montrée n'a rien d'étonnant dans l'univers du comics, habitué à toutes sortes de déviances physiques, transformant l'humain en surhomme. Burns, lui, traite ces métamorphoses comme de simples événements, des soubresauts du corps adolescent devenu ici un terrain d'expérimentation ouvert à toutes les tentatives, à tous les possibles.

Par moments, il penche pour un réalisme pur et dur, notamment lorsqu'il dépeint des ados aux cheveux longs et sales qui baisent, boivent, tirent sur des joints, roulent des clopes maladroites. Mais très vite, la réalité qu'il recrée, d'après ses propres souvenirs, est détournée, bousculée et basculée. Une fille qui découvre en plein acte sexuel que son amant dissimule dans le cou une deuxième bouche ; un garçon qui tombe nez à nez avec une fille dont la colonne vertébrale se prolonge en une queue frétillante et mouvante, qui l'excite et le fait bander comme jamais.

Black Hole oscille entre ces deux pôles: la banalité de vies adolescentes et l'incongruité de situations fantastiques. Derrière ses histoires de métamorphoses, Burns déploie une quête irrésolue de la normalité amoureuse et sexuelle, arlésienne avouée de l'adolescence: *Black Hole* est ponctué de scènes de ménage, d'histoires de cul, de liaisons plus ou moins tarées, de baises et de baisers foireux, à la manière d'une sitcom pour monstres.

Joseph Ghosn

(Delcourt, 1998-2005, 6 tomes, réédition en intégrale, 2006), traduit de l'américain par Anne Capuron

"J'aime essayer de transcrire le fonctionnement de mon cerveau"

Après s'être consacré pendant une dizaine d'années à *Black Hole*, Charles Burns entamait en 2008 une trilogie. Avec *Toxic* (2010), *La Ruche* (2012) et *Calavera* (2014), il poursuivait son travail d'exploration de la psyché de la jeunesse à travers la vie d'un jeune homme, Doug. Traumatisé par des événements dont on ne sait pas grand-chose au départ, Doug revit dans une réalité alternée et fantastique les événements qui ont mené à son accident. De son trait limpide, entre Hergé et les EC Comics des années 1950, Charles Burns fait des allers et retours entre passé et présent, rêve et réalité. Il construit un jeu de piste palpitant où les objets, les symboles et les couleurs – qu'il utilise ici pour la première fois – ont tous une signification cruciale et donnent des clés pour recoller les morceaux de la vie du protagoniste. A l'occasion de la sortie de *Calavera*, Charles Burns revenait sur cette œuvre complexe et passionnante dans laquelle se cachent aussi quelques références à sa propre vie et aux artistes qui l'ont inspiré.

Vous venez de terminer votre trilogie débutée en 2008. Dans quel état d'esprit êtes-vous ?
Au bout des trois livres, l'histoire que je voulais raconter est terminée. Je suis satisfait de ne pas l'avoir dénaturée et d'avoir été à la hauteur de ce que j'avais entrepris. J'ai toujours peur de ne pas arriver à me concentrer suffisamment ou à trouver les ressources pour terminer une histoire compliquée et pour relier convenablement tous les fils de l'intrigue à la fin, mais je suis content du résultat final... Enfin, je ne suis jamais vraiment "content" de quoi que ce soit, mais c'est encore le mot qui convient le mieux.

Quel a été votre processus créatif ? Saviez-vous depuis le début comment vous alliez terminer le récit ?
Je savais quelle histoire je voulais raconter, j'avais un début, un milieu et une fin. Mais je laisse toujours suffisamment d'espace pour que le récit puisse respirer – au cas où des idées inattendues se présenteraient. Quand je travaille sur une histoire, je prends des notes et je les révise constamment, et finalement, ce qui m'intéresse le plus, c'est comment l'histoire est racontée et dans quelle mesure mes mots et mes images arrivent à porter mes idées. J'ai commencé le récit avec pour intention de me concentrer sur une période bien précise de ma vie – quand j'étais étudiant en art en 1977-1979, alors que j'étais impliqué dans la scène punk à San Francisco –, mais finalement c'est devenu autre chose, quelque chose de bien plus dense et de plus intéressant pour moi.

D'habitude vous travaillez en noir et blanc, dans la trilogie vous avez travaillé en couleurs. Pourquoi ?
Je voulais utiliser le format d'album classique, habituel pour les lecteurs français et belges, mais qui apparaît encore exotique pour moi-même comme pour la plupart des lecteurs américains. J'ai toujours aimé l'apparence de ces livres en couleurs et je voulais essayer d'utiliser ce même format. Je n'avais encore jamais fait de BD en couleurs et ça m'intéressait de relever ce challenge – créer une histoire qui ne serait pas uniquement une version colorisée de mes albums en noir et blanc, mais dans laquelle la couleur ferait partie intégrante du récit. J'ai aimé pouvoir utiliser un nouvel élément pour raconter mon histoire et j'ai adapté ma façon de dessiner pour faire de la place à la couleur.

Des cases, des couleurs, des objets similaires se retrouvent dans chacun des trois albums. Ça vous plaît d'inventer un jeu de piste pour le lecteur ?
Je n'ai pas conscience de créer des énigmes pour le lecteur. Mais j'aime essayer de transcrire le fonctionnement de mon cerveau, cette façon fragmentée par laquelle j'associe couleurs, textures et images. La répétition des couleurs et de l'imagerie monte en puissance au fur et à mesure de l'histoire et les images prennent de plus en plus de signification.

Vous avez créé votre propre bootleg, *Johnny 23*, dans lequel vous jouez avec les cases de *Toxic* et inventez un langage. Pourquoi vouloir ainsi déconstruire et reconstruire votre travail ?
Je me suis bien amusé à créer les bandes dessinées étrangères et les magazines qui apparaissent dans la trilogie, comme ceux que distribue Johnny dans *La Ruche*. Ces BD répondent à des

© Renaud Monfourny

événements qui se passent dans l'autre réalité, celle où vit Doug, le protagoniste principal. J'ai imaginé ce *Johnny 23* parce que je voulais créer un objet physique qui prolongerait cette sensation de plonger dans un autre monde, une autre culture. J'ai utilisé une encre violette sur un papier blanc à la tonalité chaude pour imiter les BD vintage mexicaines et japonaises. Je voulais aussi faire une version en cut-up de l'histoire, à la façon dont William Burroughs menait ses expériences littéraires.

Quelle importance a pour vous William Burroughs ?

Comme mon personnage Doug, j'ai lu Burroughs à la fin de l'adolescence, alors que j'avais la vingtaine. J'étais impressionné par l'intensité de son imaginaire et de ses histoires. C'est son côté écrivain "visuel" qui m'a toujours frappé, c'est ça qui m'attirait le plus. Je me souviens qu'il y avait des passages dans ses histoires qu'il m'était presque impossible de supporter. C'était trop viscéral, trop laid. J'admire toujours sa capacité et son courage à explorer le côté sombre de sa conscience. Je voulais appliquer sa technique du cut-up dans certaines parties de mon histoire, mais dans mon cas, mon procédé n'avait rien d'aléatoire : mes cut-up étaient soigneusement prémédités.

Dans la trilogie, vous montrez votre fascination pour Hergé. Qu'avez-vous ressenti quand vous avez découvert *Tintin* ?

Au début des années 1960, seuls six albums de Tintin étaient publiés aux Etats-Unis. Mon père me les a offerts – c'était une personne qui appréciait les bandes dessinées et il avait vite compris à quel point moi aussi j'aimais ça. Je les ai reçus avant même de savoir lire et j'ai passé des heures innombrables à les regarder. Le monde qu'Hergé avait créé prenait vie à mes yeux comme aucune autre bande dessinée n'avait jamais réussi à le faire. A l'arrivée, ma trilogie n'a aucun rapport avec *Tintin*, ce n'est pas une version sombre ou alternative des extraordinaires histoires d'Hergé. Mais elle signifie beaucoup sur la façon dont ses couleurs riches, son imaginaire et son monde dense et étranger ont infiltré mon subconscient quand j'étais petit.

Dans vos bandes dessinées, vous mettez toujours en scène des adolescents. Qu'est-ce qui vous fascine dans cette période ?

C'est peut-être parce que je suis très immature ? Je ne sais pas. Dans ces trois livres, mon protagoniste prend de l'âge au fur et à mesure. Dans *Toxic*, je lui donne 23 ans. Dans *La Ruche*, il a environ 25, 26 ans et à la fin de l'histoire il pourrait avoir dans les 28 ans, presque 29. Donc, techniquement, ce n'est pas vraiment un adolescent. Mais je vois ce que vous voulez dire. Simplement, moi, pendant cette période, j'ai subi certaines des expériences les plus intenses et les plus difficiles de ma vie, compactées sur de très courtes années.

Est-ce que certains des passages dramatiques de votre trilogie reflètent des moments de votre propre vie ?

Malheureusement oui.

Dans *Calavera*, on retrouve Doug six ans plus tard. Il est devenu un adulte désabusé, qui se bat toujours avec son passé. Est-ce que ça a été dur pour vous de devenir adulte, de devenir père ?

Je n'ai pas eu de mal à quitter l'adolescence – j'avais plus qu'envie de laisser tout ça derrière moi, croyez-moi ! Et mes enfants sont la meilleure chose que j'aie faite. Néanmoins, ça ne m'empêche pas de me triturer l'esprit et d'analyser mes pensées sur la responsabilité, la parentalité, la mortalité – particulièrement sur la mortalité. Alors que je travaillais à *Calavera*, j'ai eu une conversation avec mon père de 89 ans pour savoir ce qu'il voudrait que je fasse de ses cendres… après avoir dessiné mon personnage principal en train de disperser les cendres du sien depuis un pont. **Entretien Anne-Claire Norot**

"JE N'AI PAS EU DE MAL À QUITTER L'ADOLESCENCE. ET MES ENFANTS SONT LA MEILLEURE CHOSE QUE J'AIE FAITE. NÉANMOINS, ÇA NE M'EMPÊCHE PAS DE ME TRITURER L'ESPRIT ET D'ANALYSER MES PENSÉES SUR LA RESPONSABILITÉ, LA PARENTALITÉ, LA MORTALITÉ."

Calevera de Charles Burns © éditions Cornélius, 2014

David Mazzucchelli
Asterios Polyp

L'odyssée désespérée d'un brillant intellectuel qui fait le point sur sa vie. David Mazzucchelli signait en 2009 ce chef-d'œuvre graphique et littéraire.

Après avoir fait ses armes sur *Daredevil* et *Batman* dans les années 1980, David Mazzucchelli s'est ouvert à des histoires plus personnelles en publiant un roman graphique extraordinaire, *Asterios Polyp*. Un architecte rigide et désagréable, dont aucun bâtiment n'a jamais été construit, vit seul depuis son divorce d'avec Hana, une gracieuse artiste lassée de son égoïsme. Le jour des 50 ans d'Asterios, la foudre frappe son immeuble, qui prend feu, et il en profite pour fuir son existence. Il trouve refuge en province, dans une accueillante famille *middle class*

Partant d'une idée simple, David Mazzucchelli crée un chef-d'œuvre, somme d'intelligence et de complexité graphiques et narratives où rien n'est laissé au hasard. Du choix des couleurs à celui de la police d'écriture, propre à chaque personnage, en passant par le style, qui s'adapte aux émotions, l'écriture graphique, minimale, est en adéquation totale avec le propos. Asterios passe d'un univers bien tracé, aux formes épurées (son appartement parfait aux fauteuils Wassily), tout en couleurs froides et lignes droites, à une vie où plus rien n'est planifié, où les gens parlent astrologie et voitures, où les sens prennent le pas sur l'intellect. Là, les courbes dominent, les couleurs deviennent chaudes.

Cette réflexion sur la dualité du personnage se poursuit par la superposition de multiples pistes : le récit, où se côtoient un passé gaspillé que l'on regrette et une nouvelle vie moins corsetée ; le frère jumeau mort *in utero*, qu'Asterios envisage comme un autre lui-même ; les références à la Grèce ancienne, qui renvoient à l'opposition Apollon/Dionysos ; l'artistique, l'intellectuel et l'individualisme d'un côté, l'émotion, le sensuel et la vie en société de l'autre.

Mais toutes ces idées sont avant tout au service d'un récit merveilleusement mélancolique, l'odyssée d'un homme apprenant à s'accepter et à s'amender.

Anne-Claire Norot

(Casterman, 2010), traduit de l'américain par Fanny Soubiran.

© Dav d Mazzucchelli/Casterman

Peter Bagge

Femme rebelle, l'histoire de Margaret Sanger

Aidé par Crumb, dont il reprendra la revue *Weirdo* en 1983, ce libertarien à l'humour noir a mis en scène de jeunes losers sans avenir de la génération grunge *(Buddy Bradley)*, livré des reportages sur la mosaïque sociale américaine *(Tous des idiots sauf moi)* ou imaginé les conséquences de la destruction atomique de Seattle *(Apocalypse Nerd)*. Sa "lucidité" n'épargne personne, et derrière les péripéties loufoques, le message est simple et triste: chacun pour soi. Mais il s'est aussi illustré dans la biographie, dont celle de Margaret Sanger. Peu connue en France, Margaret Sanger (1879-1966) a pourtant joué un rôle décisif dans l'émancipation de la femme, puisqu'elle est à l'origine du planning familial américain (Planned Parenthood) et a lutté toute sa vie pour la légalisation du contrôle des naissances, l'accès à la contreception et l'éducation sexuelle.

Issue d'une famille ouvrière dont la mère tomba dix-huit fois enceinte, elle débute comme infirmière dans les quartiers pauvres de Manhattan. Son combat pour faire changer les mentalités dans une Amérique bigote et corsetée est rude. De nombreuses rumeurs cherchant à la décrédibiliser circulent: on lui reproche de vouloir contrôler les naissances des Afro-Américaines, on l'accuse d'eugénisme – elle veut que la fécondité, notamment des pauvres, soit maîtrisée –, et donc de sympathies nazies. Cette personnalité controversée, opiniâtre, à la vie très libre, ne pouvait que plaire à ce chantre des libertés individuelles qu'est Peter Bagge. Et il s'empare du personnage avec brio. Il se concentre sur des épisodes marquants de sa vie, les raconte de façon concise, alterne épisodes graves et moments plus légers (ses relations avec ses nombreux amants, comme H.G. Wells).

Peter Bagge s'est beaucoup documenté, et sa biographie, très précise, est loin d'être hagiographique. Il n'hésite pas à montrer ses défauts – irascible, manipulatrice, prête à tout pour sa cause... – et sa complexité Son style cartoonesque, avec son trait élastique un peu nouille, s'accorde idéalement à cette personnalité explosive. Une biographie terriblement vivante, emplie d'admiration et de recul, et d'autant plus bienvenue aujourd'hui alors que le Planned Parenthood est dans le collimateur de l'administration Trump. **Anne-Claire Norot**

(Nada Editions, 2017), traduit de l'américain par Paulin Dardel

Joe Matt

Epuisé

Joe Matt semble tellement obsédé par les films pornographiques et la masturbation qu'il aurait certainement pu faire fortune dans le porno, mais il a choisi de concentrer ses efforts sur l'autobiographie. Ou, plus exactement, sur une mise en scène de sa vie dans ses aspects les plus pathétiques. *Epuisé* le montre ainsi complètement pris par des activités assez débilitantes et incroyablement répétitives, comme se masturber en regardant des films ou encore copier des films pornos tout en les éditant soigneusement. Geignard, fainéant, horripilant, irascible, avare, obsédé sexuel, Joe Matt n'a pas son pareil pour se faire haïr de tout le monde. Pour autant, ses livres, et surtout cet *Epuisé*, touchent au plus profond et possèdent un indéniable charme. Tout d'abord, celui du trait clair et parfois un peu rond. Contrairement aux manières beaucoup plus nostalgiques de ses amis Chester Brown ou Seth (mis en scène ici), l'auteur a quelque chose de plus urbain et de plus contemporain malgré l'apparence très cartoonesque de ses dessins. Sans doute ses manières d'insister longuement sur des scènes réduites, de passer plusieurs cases à répéter le même visage, la même moue, en développant longtemps les dialogues, donnent-elles à son propos une teneur assez rare. Par la répétition, il parvient à rendre avec justesse l'atmosphère des situations les plus glauques, les plus sordides. Il réussit surtout à rendre sa vie misérable étonnamment passionnante. **Joseph Ghosn**

(Seuil, 2007, réédition Delcourt, 2010), traduit de l'américain par Vincent Bernière

© Peter Bagge/Nada Editions. © Joe Matt/Seuil

Scott McCloud
L'Art invisible

Le Bostonien revisite depuis les années 1980 la figure du super-héros et explore toutes les possibilités de la BD, dont il a théorisé en 1993 les formes et enjeux dans *L'Art invisible*.

Théoricien de la bande dessinée, auteur et dessinateur, un des pères du webcomic, Scott McCloud a connu un succès mondial avec sa trilogie multirécompensée sur sa théorie de la BD. *L'Art invisible* (2000), *Réinventer la bande dessinée* (2002) et *Faire de la bande dessinée* (2007) expliquent par le menu l'art séquentiel, son vocabulaire, sa pratique, les techniques narratives ou encore les bouleversements apportés par la révolution technologique. Dans *L'Art invisible*, essai passionnant et véritable mise en abyme, il allie analyse et pratique, expliquant par l'exemple et avec clarté et humour les codes, le langage, le fonctionnement de la bande dessinée – des codex incas aux mangas.

Un roman graphique pour apprendre à lire, comprendre, aimer la BD – et, éventuellement, apprendre à en faire.
Anne-Claire Norot

(Vertige Graphic, 1999, réédition Delcourt, 2007), traduit de l'américain par Dominique Petitfaux

Scott McCloud 1993 © Editions Delcourt pour la version française 2007

"Je voulais partager mes idées, parce que je voulais que tout le monde fasse de meilleures bandes dessinées"

© Renaud Monfourny

En 2015, alors que sortait son premier roman graphique *Le Sculpteur*, Scott McCloud revenait sur son parcours, ses influences.

Quand avez-vous commencé à lire des bandes dessinées ?
J'avais 14 ans, je vivais aux Etats-Unis, donc les premières BD que j'ai lues étaient des comics avec des super-héros. Mais j'étais réticent à en lire. Un de mes amis au collège, Kurt Busiek, m'a convaincu. Je me trouvais trop vieux pour la BD, je n'aimais pas. Je me croyais trop bien pour en lire. Il a bossé dur pour m'en faire lire ! Je peux le remercier pour toute ma carrière ! Kurt est d'ailleurs aussi devenu auteur de bandes dessinées, il est très populaire aux Etats-Unis. Bref, c'est là que tout a commencé, et très rapidement, en un an ou deux, j'ai commencé à lire d'autres sortes de bandes dessinées. Tous les ans, j'avais une nouvelle obsession: la BD européenne, l'avant-garde américaine, les mangas, la BD indé...

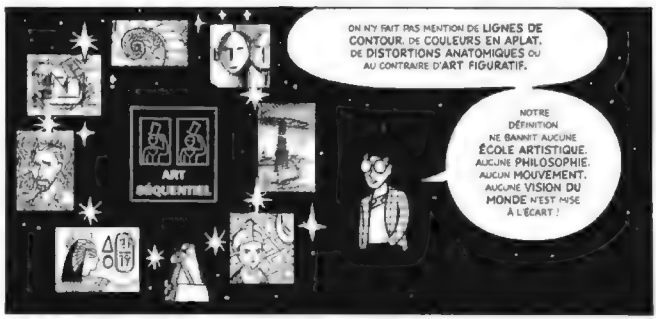
Quelle influence Will Eisner a-t-il eue sur vous ?
Je l'aimais beaucoup. Beaucoup d'artistes de ma génération le connaissaient. Il allait souvent aux conventions BD, et même s'il était deux fois plus âgé que nous, il était très accessible, on pouvait facilement lui parler, il était très intéressé par la nouvelle bande dessinée. Beaucoup d'autres artistes de son âge avaient décidé depuis longtemps ce qu'était la bonne bande dessinée et ne voulaient pas en démordre. Will n'était pas comme ça. Il était influencé, inspiré par les jeunes auteurs. Il m'a influencé personnellement dans la mesure où j'essaie d'être aussi ouvert d'esprit que lui. Et il m'a influencé artistiquement parce qu'il comprenait vers quoi les comics américains devaient se diriger. La façon dont il intègre les mots dans les images est très intelligente et j'aime sa galerie d'expressions du visage, son langage des corps, c'est très bien fait. J'aime son *character design*. Il y a un certain nombre de choses de lui que j'utilise encore aujourd'hui.

Art Spiegelman a-t-il eu aussi ce genre d'influence sur vous ?
J'ai assisté à quelques-uns de ses cours à la School of Visual Arts de New York au début des années 1980. Un de mes amis y prenait des cours, et Art m'a laissé assister à quelques-uns. Son art comptait beaucoup pour moi parce qu'il était le plus important des artistes expérimentaux et que l'art expérimental me passionnait particulièrement, étant le fils d'un ingénieur. Il a guidé beaucoup de monde, beaucoup de générations, et pas seulement grâce à *Maus*. Même si *Maus* reste très important, ce qui m'intéressait particulièrement chez lui c'était ses premiers travaux expérimentaux, les histoires courtes qui ont été réunies dans l'album *Breakdowns*.

Quand avez-vous commencé à faire vous-même de la bande dessinée ?
Vers 14, 15 ans, dès que j'ai commencé à en lire. A 15 ans, j'ai dit à mon ami Kurt: *"Je serai auteur de bande dessinée."* Et voilà, ce fut très simple ! J'ai commencé à travailler dans l'industrie de la BD chez DC Comics, à la production. C'était un petit boulot, trois semaines avant même d'avoir quitté le lycée ! Un an et demi après je faisais ma propre bande dessinée. C'était en 1984. Depuis, j'ai tout le temps fait de la bande dessinée, avec très peu d'interruptions.

Comment est venue l'idée de *L'Art invisible* ?
Pendant des années, je parlais aux gens de mes théories sur le fonctionnement des bandes dessinées. Principalement parce que moi-même je voulais faire de meilleures BD. Je prenais des notes, je faisais des dessins, des diagrammes qui s'entassaient. Au moment où je me suis dit qu'il était temps d'en faire un livre, je venais de m'engager dans une longue série d'histoires avec *Zot! (son premier comics, en série – ndlr)*. J'étais très frustré parce que je ressentais le besoin de faire ce livre, mais j'ai dû attendre.

Vous aviez l'envie d'enseigner quelque chose aux lecteurs ?
J'étais trop jeune pour me sentir l'âme d'un professeur. Mais je voulais partager mes idées. Parce que je voulais que tout le monde fasse de meilleures bandes dessinées. Je pensais que tout le monde pouvait réussir en comprenant mieux les mécanismes. Je ne sais pas si c'est vrai, mais certains artistes qui ont lu *L'Art invisible* quand ils étaient jeunes m'ont dit que ça les avait aidés. Donc j'espère que ça a été un peu utile. La grande surprise, c'est que ce livre a aussi plu aux gens qui ne faisaient pas de bande dessinée. Je n'imaginais pas qu'autant d'autres gens l'aimeraient, se l'approprieraient. J'ai entendu parler de gens qui inventent des interfaces utilisateur pour ordinateurs, de designers de jeux vidéo, de réalisateurs de films qui auraient trouvé mon livre utile... Encore aujourd'hui, j'entends parler de gens dans différents types d'industries à qui mon livre parle. Ça a été une surprise formidable. ○○○



"MÊME SI *MAUS* RESTE TRÈS IMPORTANT, CE QUI M'INTÉRESSAIT PARTICULIÈREMENT CHEZ ART SPIEGELMAN, C'ÉTAIT SES PREMIERS TRAVAUX EXPÉRIMENTAUX, LES HISTOIRES COURTES QUI ONT ÉTÉ RÉUNIES DANS L'ALBUM *BREAKDOWNS*."

○○○ **Dans *Réinventer la bande dessinée*, vous parlez de l'avenir de la bande dessinée. Comment le voyez-vous aujourd'hui cet avenir, vous êtes confiant ?**
Non. Certaines choses que je souhaitais voir arriver n'ont pas eu lieu. Par exemple, le micro-paiement sur internet – pouvoir payer de façon très simple de très petites sommes pour les artistes dont on aime les œuvres – ne se développe que très lentement. Ça n'a pas pris exactement le chemin que j'espérais. Evidemment, ce que je voulais était quasiment impossible. Je voulais réinventer l'économie mondiale pour m'y assurer un emploi ! Ce n'est pas très surprenant que ça ne soit pas arrivé ! Mais avec la créativité, l'inventivité de milliers d'artistes dans le monde entier, les problèmes finiront par se résoudre.
Quels sont les jeunes auteurs de BD que vous aimez aujourd'hui ?
Au Salon du livre, j'ai eu le plaisir de parler avec l'un d'entre eux, Boulet. J'adore ce qu'il fait. Le dessin est inné chez lui. J'aime beaucoup Mariko Tamaki, son travail est captivant. J'aime aussi certains auteurs de BD pour enfants ou jeunes adultes, comme Raina Telgemeier et Vera Brosgol. Mais j'aime aussi les artistes de la génération précédente comme David Mazzucchelli, Jim Woodring, Chris Ware. Ce sont des artistes qui m'intéresseront toujours, quoi qu'ils fassent par la suite.
Parmi les jeunes artistes, pensez-vous qu'il y en ait un qui applique mieux que les autres les leçons de *L'Art invisible* ?
Un des premiers à montrer dans ses livres certaines des idées dont je parle dans *L'Art invisible* est Craig Thompson. Il a dit en riant que sa génération était la génération "L'Art invisible". Mais il est allé bien au-delà de *L'Art invisible*. Et il a détesté *Réinventer la bande dessinée*. Tous ces discours sur les ordinateurs, ça ne l'intéressait pas du tout. Sinon, c'est difficile de dire, les gens plus vieux, de ma génération, n'ont pas eu besoin que je leur explique la bande dessinée. Ils ont très bien compris sans moi ! **Entretien Anne-Claire Norot**

Scott McCloud 1993 © Editions Delcourt pour la version française 2007

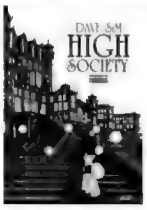
Peter Kuper
Ruines

Cofondateur en 1979 de la revue de bande dessinée politique et sociale orientée à gauche *World War 3 Illustrated* et auteur pour *MAD*, Peter Kuper met en avant dans ses romans graphiques, souvent d'inspiration autobiographique, les aspects les moins glorieux des Etats-Unis. Son ton ironique et son regard critique se portent sur la société de consommation, la politique, la mondialisation. Dans *Ruines*, Samantha et George, trentenaires new-yorkais, partent un an au Mexique pour se ressourcer. Elle, enseignante en congé sabbatique, veut écrire un livre. Lui, entomologiste fraîchement licencié, veut se remettre à peindre. Elle veut un enfant, lui pas.
Pour mieux décrire comment ce couple se désagrège et se remet en question, Peter Kuper insère dans le récit des flashs-back sur un drame qu'a vécu Samantha, des éléments du livre qu'elle est en train d'écrire et des pages sur l'histoire du Mexique, des Aztèques aux grèves d'enseignants violemment réprimées de 2006 – dans lesquelles George et Samantha se retrouvent pris.
Symbolisant la métamorphose et la transformation à travers les aléas de la route, la migration d'un papillon monarque entre le Canada et le Mexique donne lieu à de belles pages muettes, qui questionnent aussi la mondialisation et l'environnement. Le savoir-faire narratif de Peter Kuper, sa maîtrise des couleurs, l'attention qu'il porte aux personnages secondaires font de *Ruines* un récit subtil, rythmé et particulièrement émouvant sur les tournants et les tourments de la vie. **Anne-Claire Norot**

(Çà et Là, 2015), traduit de l'américain par François Peneaud

Dave Sim
Cerebus: High Society

Cette œuvre monstre, inclassable, unique par sa taille et par son ambition, est écrite et dessinée par le Canadien Sim, artiste indépendant et chantre de l'autoédition qui l'aura portée à bout de bras durant 6 000 pages et presque trente ans de vie. Jouissant d'un statut tantôt culte, tantôt maudit, la série virevolte en tous sens au gré des instabilités morales, politiques et intimes de son auteur. Tout commence pourtant simplement, par l'envie de parodier avec affection *Conan le Barbare* et de rendre hommage aux dessinateurs de génie qui adaptent en bande dessinée les romans fantasy de Howard à la fin des années 1970. Cerebus, figure centrale de cette saga, est un fourmilier guerrier, seul de son espèce dans un monde d'hommes, en quête perpétuelle de trésors. Comme tout héros, un destin l'attend, qui le voit devenir tour à tour Premier ministre et pape, avant de mourir dans les dernières pages dans de misérables conditions. Entre-temps, les sous-textes et les postfaces politiques sur la foi, l'argent ou la place des femmes, tantôt progressistes, tantôt rétrogrades, auront enflammé les débats, installant une entreprise artistique rare, insaisissable, à la fois populaire et totale, concentrée autour d'un drôle de bestiau irrémédiablement attachant. **Stéphane Beaujean**



(Vertige Graphic, 2010), traduit de l'américain par Ludivine Bouton-Kelly.

© Peter Kuper/Çà et Là

LA RELÈVE

Nourris aussi bien aux récits très personnels de leurs illustres prédécesseurs qu'aux classiques de l'âge d'or des comics, les jeunes artistes de la génération actuelle puisent leur inspiration tous azimuts. Ils évoquent sans tabou leur quotidien, posent des questions sociales ou philosophiques, mais ils se lancent aussi dans des récits d'aventures, réinventent la SF et le polar, bousculent les codes de l'humour. Multitâches, ils lancent des webcomics, travaillent en parallèle sur des séries d'animation, participent à la régénération des comics de super-héros ou déploient dans des magazines leurs talents d'illustrateurs. Forts de ces différentes pratiques et de leur maîtrise des nouveaux supports, ils expérimentent, croisent les genres, inventent des chemins narratifs inédits, renouvellent les techniques, tout en ayant parfaitement assimilé les leçons rigoureuses des générations précédentes. Le XXIe siècle leur appartient.

Adrian Tomine
Les Intrus

Cet auteur né à Sacramento en 1974 a peaufiné depuis les années 1990 son art du portrait de vies minuscules avec une subtilité narrative et esthétique jamais démentie. La preuve ici avec *Les Intrus*.

Depuis ses débuts en 1991 et à travers sa série toujours en cours *Optic Nerve*, Adrian Tomine explore avec une grande subtilité les existences banales de jeunes gens aux relations sociales compliquées. Dans ce recueil de six histoires courtes, ce fin observateur de la société contemporaine met en scène des gens ordinaires installés dans l'âge adulte, mais toujours aussi perplexes devant les méandres de la vie.

Dans *Hortisculpture*, un jardinier crée une nouvelle forme d'art à partir de végétaux mais est totalement incompris et rejeté. *Amber Sweet* met en scène une jeune femme qui voit sa vie compliquée parce qu'elle est le sosie d'une star du porno. Dans *Allez les Owls !*, deux paumés immatures s'engagent dans une relation bancale et qui ne finit pas du tout comme on pourrait s'y attendre. Dans le très elliptique *Traduit du japonais*, une jeune Japonaise rentre avec son enfant en Californie où habite son (ex ?) mari. *Tuer et Mourir*, probablement l'histoire la plus déchirante que Tomine ait jamais écrite, met en scène une jeune fille bègue qui veut faire du stand-up, sous les regards enthousiaste de sa mère et sceptique de son père. Enfin, dans *Les Intrus*, un soldat s'introduit chaque jour dans son ancien appartement et les choses tournent mal.

Quelle que soit la gravité des sujets, ici rien n'est jamais appuyé, tout est suggéré, caché dans le dessin d'une précision à la Chris Ware. Le passage du temps, en particulier, est remarquablement signifié par des petits détails comme un changement de coupe de cheveux, l'apparition d'une ride sur le front.

Sa mise en pages, extrêmement étudiée, emmène dans des directions inattendues. Ainsi, dans *Hortisculpture*, la forme du récit – un strip – laisse penser que l'histoire va être humoristique, alors que l'on assiste à un petit drame humain. Dans *Tuer et Mourir*, la véritable tragédie se joue en filigrane, derrière les cases rigides d'un strict gaufrier.

Adrian Tomine est toujours concis, son trait clair comme ses textes, tout en économie, n'ont jamais rien de superflu. Ses récits ne sont pourtant jamais austères. La personnalité complexe de ses protagonistes, la façon toujours inattendue dont se terminent les histoires – on ne peut pas toujours parler de chute, parfois il s'agit juste d'une parenthèse qui se referme ou d'une fin ouverte – témoignent de sa grande empathie et de son sens doux-amer de la poésie. Avec sa lucidité terrible qui le rapproche du maître Yoshihiro Tatsumi – à qui il dédie un récit –, le très abouti *Les Intrus* montre un Adrian Tomine au sommet de son art. **Anne-Claire Norot**

(Cornélius, 2015), traduit de l'américain (Canada) par Eric Moreau

© Adrian Tomine/Cornélius 2015

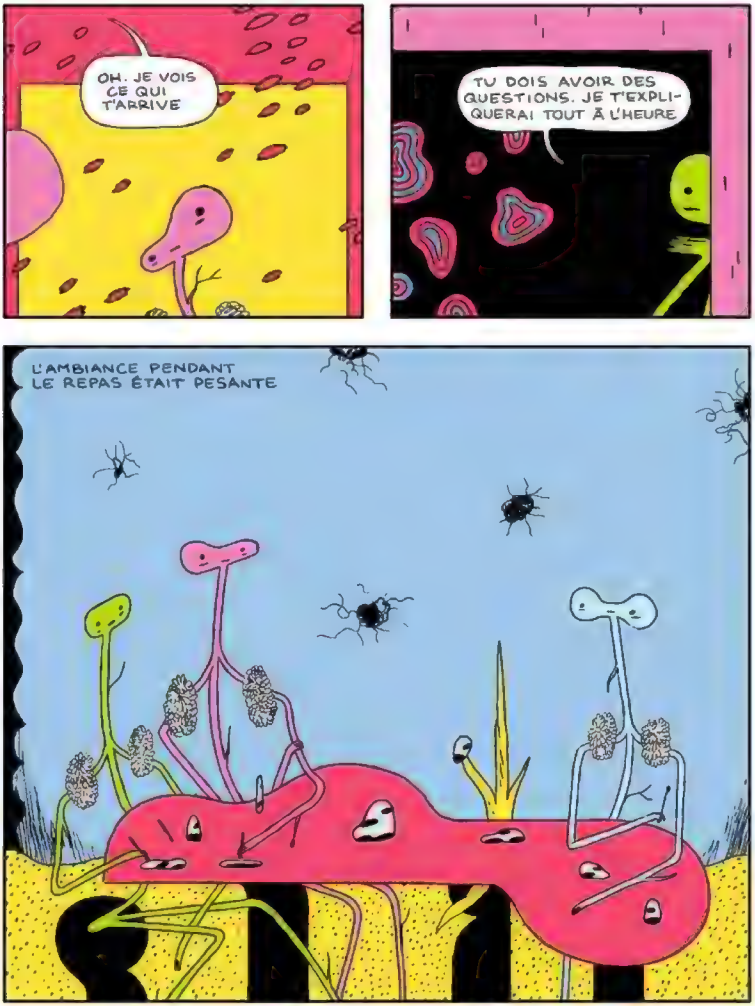
Michael DeForge
Big Kids

A la fois fantastique et minimaliste, le trait du Canadien dessine le portrait d'un ado qui grandit et dont la perception est totalement chamboulée. La nôtre aussi avec cette BD subtile et poétique.

Character designer pour le dessin animé *Adventure Time*, le Canadien Michael DeForge est aussi un auteur de BD passionnant et novateur. Dans ses récits, publiés régulièrement depuis le début des années 2010, il fait toujours la part belle à l'étrange et à l'absurde, nourris par son dessin entre surréalisme et onirisme. Son travail, qui semble souvent expérimental, n'en est pas moins d'une précision et d'une cohésion immenses, comme en témoignaient déjà les recueils *Lose*, *En toute simplicité* et *Dressing*, ainsi que le récit long *La Fourmilière*, ses premiers et excellents albums parus en français chez l'audacieux éditeur suisse Atrabile.

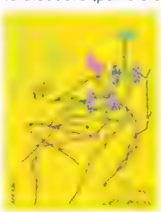
Alors que sa narration peut parfois paraître déroutante – il est déconseillé d'y lire une page au hasard –, Michael DeForge met plus que jamais dans cet album sa fabuleuse imagination et son trait minutieux au service d'un récit fort et soigné. Adam, un jeune lycéen un peu dur, toujours prêt à faire les quatre cents coups et parfois brimé par ses camarades, vient de se faire plaquer par son copain. Va se produire alors en lui un incroyable changement, l'arborescence. Ce phénomène, sans raison apparente et qui ne touche que certaines personnes (les autres sont perçus comme des "brindilles"), permet de *"voir le monde à travers les yeux d'un arbre"*, soit de ressentir et de voir le monde différemment, à la manière de la synesthésie. Ainsi, pour Adam, les objets ordinaires changent d'apparence, les goûts, les odeurs, les bruits ont des formes qui leur sont propres. Adam fait de nouvelles expériences, devient curieux, réfléchit sur sa vie,

© Michael DeForge/Atrabile



sa famille, ses amis. Ses centres d'intérêt évoluent. Bref, il grandit, même s'il n'en reste pas moins un ado avec ses doutes et ses humeurs (voir comment il met un terme brutal à une nouvelle relation).

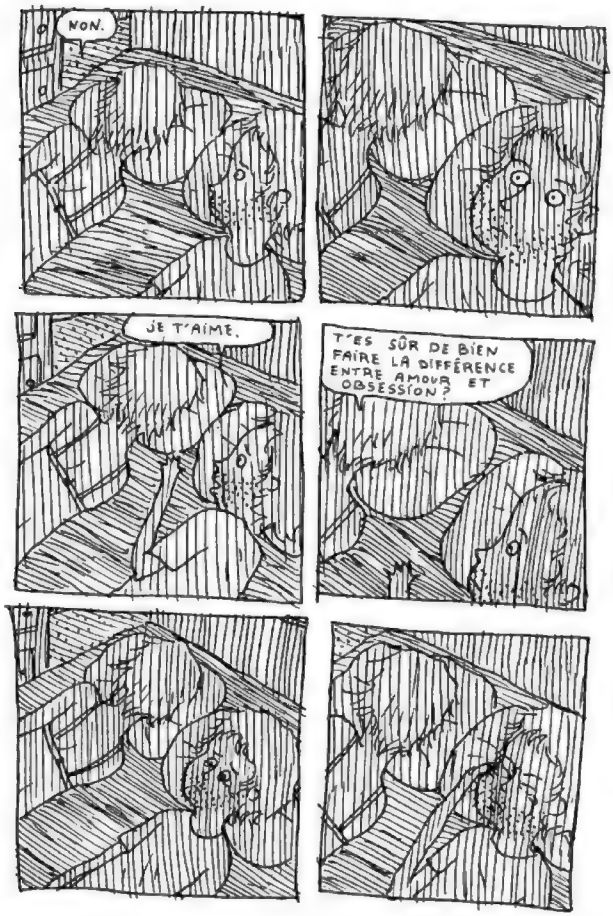
Le dessin de Michael DeForge, à la fois fantastique et minimaliste, est évidemment idéal pour dépeindre ce qu'Adam voit et perçoit. L'auteur joue sur les formes, les motifs géométriques – les couverts se transforment en microbes, le bruit des voitures ressemble à des petits nuages sombres, les larmes sont des segments terminés par des étoiles, les corps des personnages, arbres ou brindilles, sont frêles et fragiles. Son jeu sur les couleurs accentue le côté surréaliste à la Miró, tout en marquant bien le passage d'un état à un autre – avant l'arborescence d'Adam, les roses, blancs et jaunes dominent ; après, les couleurs sont variées, lumineuses, à l'image des nouvelles possibilités qui s'offrent à lui. La cohérence entre le discours (parfois cru) et sa représentation est ici exceptionnelle. Derrière le dessin, l'analyse psychologique est fine. Rarement les troubles de l'adolescence – avec ses questionnements intimes, ses transformations du corps et de l'esprit – ont été traités de façon aussi subtile et poétique. **Anne-Claire Norot**



(Atrabile, 2017), traduit de l'américain (Canada) par Christophe Gouveia Roberto et Daniel Pellegrino

Jeffrey Brown
Clumsy

Révélé en 2002 avec *Clumsy*, Jeffrey Brown met son style faussement gauche et minimal au service d'histoires intimes de cœur, de cul et de filles.



Clumsy, c'est-à-dire maladroit, un peu gauche: ce terme correspond à la manière dont on pourrait percevoir hâtivement les manières de l'auteur américain. Un trait comme tracé par une main tremblante, sans règle ni équerre, et surtout sans couleurs chatoyantes. Le dessin de Jeffrey Brown semble répulsif, naïf, presque enfantin et inexpérimenté: on pourrait le regarder et le dédaigner tout aussi vite, car il n'y a là aucun des codes agréables de la BD, presque pas de clarté ni de virtuosité. Pourtant, il y a bien quelque chose d'extrêmement puissant dans ce travail-là, quelque chose qui sourd de ces pages avec une détermination incroyablement attachante.

Jeffrey Brown, 42 ans, est tombé dans la BD très jeune, comme la plupart des jeunes Américains fans de comics et d'histoires de héros costumés. Mais contrairement à beaucoup de gamins de son âge ou de sa ville, Grand Rapids dans le Michigan, il a eu la chance de rencontrer un libraire amoureux des BD les plus intéressantes du début des années 1990, qui lui a mis entre les mains des choses comme la série *Eightball* de Daniel Clowes. Pourtant, malgré cette initiation poussée, il arrête d'acheter des comics et, en manque d'argent, revend sa collection en 1993. En 2000, juste avant de déménager à Chicago où il s'inscrit dans une école d'art, il trouve tous les comics de Chris Ware en flânant dans une librairie. C'est d'ailleurs une rencontre impromptue à Chicago avec ce dernier qui le décide à se lancer dans la bande dessinée.

Jeffrey Brown conçoit alors *Clumsy*, son premier livre, à partir des historiettes intimes qu'il dessine dans ses carnets. *"Clumsy était une réaction à l'académisme et aux niveaux de conceptualisation et de détachement qui imprègnent les écoles d'art, qui n'ont rien de commun avec la vraie vie."*

Le livre a donc une forme très directe et personnelle: il raconte une histoire d'amour entre Jeffrey et sa petite amie de l'époque. Au départ, il en photocopie cent exemplaires, reliés à l'aide de gros Scotch, puis, après un accueil favorable, il en fait imprimer 2 000 exemplaires supplémentaires qu'il distribue lui-même, notamment via internet.

Jeffrey Brown fait partie de cette nouvelle génération qui doit faire face à une double contrainte: digérer l'héritage des aînés, qui continuent à inventer des livres impeccables, et trouver de nouvelles voies d'émancipation. Pour le moment, ils ont en commun d'avoir développé des formes singulières de bande dessinée, très minimalistes et qui vont à l'essentiel des histoires. *"Mon style est relâché, simple,* explique Jeffrey Brown. *Mais il me suffit pour faire passer les informations que j'ai envie de transmettre. Je n'utilise pas de couleurs parce que je pense qu'elles n'ajouteraient rien de spécifique à ce que j'écris. En fait, je ne voudrais pas que la virtuosité ou les couleurs d'un dessin distraient du rythme de l'histoire que je cherche à raconter."*

Joseph Ghosn

(Ego Comme X, 2006), traduit de l'américain par Frédéric Poincelet et Sylvie Chabroux

© Jeffrey Brown/Ego Comme X

Matt Kindt
Super Spy

Pour dépeindre la vie d'espions pendant la Seconde Guerre mondiale, Matt Kindt a choisi de brouiller les pistes narratives, de semer des indices dans ses cases. Au lecteur de décoder et de jubiler.

Pas de glamour à la James Bond dans *Super Spy*, ni d'amnésique mystérieux comme dans *XIII*. Loin de l'image hollywoodienne de l'agent secret, Matt Kindt (né en 1973 dans la banlieue de Buffalo) raconte la vie de quelques espions pendant la Seconde Guerre mondiale, insistant autant sur leurs missions et les dangers encourus que sur les petits soucis, le quotidien, l'angoisse d'être découvert ou de rater son but. Ses héros sont souvent des personnes ordinaires devenues agents secrets par la force des choses.

Super Spy est un livre d'une très grande humanité, organisé autour d'une incroyable figure tragique, la mystérieuse espionne à la joue balafrée Sharlink. Derrière les autres personnages, engagés dans une sorte de ballet, se cachent des hommes et des femmes courageux mais faillibles, qui vivent des histoires d'amour et de trahison, de tromperies et de mensonges.

Mais *Super Spy* est aussi une BD d'une construction et d'une ingéniosité folles. Matt Kindt brouille les pistes en codant sa BD comme sont codés les bons messages secrets. Il présente ses courtes histoires (intitulées "dossiers" et numérotées) de façon non chronologique, sans logique apparente. Il tente de semer le lecteur, comme ses héros leurs poursuivants, et seuls plusieurs lectures et retours en arrière permettent de saisir le fil conducteur de ce qui, finalement, ne fait qu'un seul et grand récit. On se rend en effet vite compte que les personnages ont des liens, qu'ils se croisent et s'entrecroisent, se poursuivent et s'échappent.

Bien que la BD soit très dense, Matt Kindt est comme les espions qu'il met en scène : furtif et léger. Il mêle habilement les époques, utilise un sépia rehaussé de couleurs pour donner à son livre l'aspect d'un vieux dossier. D'une inventivité de tous les instants, il sème des indices à travers les cases, joue avec des documents… Tout en garantissant à son histoire une tension et un rythme prenants, maîtrisant parfaitement sa narration, Matt Kindt s'est amusé à tester la perspicacité du lecteur, à jouer avec lui, dans une BD aussi ludique qu'haletante. Son nouveau roman graphique *Du sang sur les mains* paraît tout juste en France. On attend aussi avec impatience la publication française de ses deux séries *Mind MGMT* et *Dept. H.* **Anne-Claire Norot**

(Futuropolis, 2008), traduit de l'américain par Sidonie Van Den Dries

Matt Kindt © Futuropolis

Ed Piskor

Hip Hop Family Tree

Fan de culture populaire, Ed Piskor a entamé cette saga sur le hip-hop depuis 2012. Mêlant savoir encyclopédique, humour et graphisme old school, il a signé un chef-d'œuvre.

Né en 1982, issu d'une famille modeste de la région de Pittsburgh, Ed Piskor est autodidacte – il peaufinera son art lors d'un bref passage à l'école de BD de Joe Kubert. Après avoir commencé une série de mini-comics, il a fait ses armes avec un maître, puisque, comme Crumb (une de ses influences), il a illustré certains des récits autobiographiques de la série *American Splendor* de Harvey Pekar. Piskor a continué à travailler avec lui sur *Macedonia* – roman graphique sur les tensions après l'indépendance de la Macédoine – et *The Beats* – portraits des membres de la Beat Generation.

Ce fan de culture populaire des années 1980 consacre sa première bande dessinée en tant que scénariste et dessinateur, *Wizzywig* (2012), aux hackers. Cette biographie imaginaire inspirée par de vrais pirates informatiques explique avec simplicité et fluidité ce que sont vraiment les hackers. BD militante – et très remarquée à sa sortie –, elle rappelle comment médias et FBI se sentent menacés par ces grains de sable et les font passer pour des ennemis de la nation.

Ed Piskor commence en janvier 2012 un webcomic sur le site Boing Boing consacré à l'histoire du hip-hop, *Hip Hop Family Tree*. Des *block parties* aux studios d'enregistrement, des pionniers aux premiers disques d'or, des DJ aux producteurs, des fins limiers du business aux liens avec le graf et les artistes contemporains, il y raconte les débuts du hip-hop, dans un graphisme aux allures de comics old school en parfaite adéquation avec le sujet. Il met brillamment en scène son savoir encyclopédique, gardant toujours un cap chronologique clair, et ne perd jamais le lecteur dans les méandres et détails de l'histoire.

Avec un humour jouant sur les clins d'œil et les références à la pop culture, il fait de cette histoire touffue un récit vivant, enthousiasmant, aussi bien pour fans de hip-hop que pour néophytes. Publié en albums depuis 2013 (et en France depuis 2016), *Hip Hop Family Tree* a déjà reçu en 2015 le Eisner Award de "la meilleure œuvre inspirée par la réalité." **Anne-Claire Norot**

(Editions Papa Guédé, 2016, 3 tomes), traduit de l'américain par Fanny Soubiran

© Ed Piskor/Editions Papa Guédé

"Rien n'est plus stimulant que de faire une BD qui a dans les 1 000 personnages !"

© Renaud Monfourny

Rencontre en janvier 2017 à l'occasion de la sortie du tome 2 de *Hip Hop Family Tree*.

La musique et la BD ont toujours été tes passions ?
Je viens de Homestead en Pennsylvanie, une petite banlieue de Pittsburgh à cinq, six heures de route de New York, qui avant était spécialisée dans la métallurgie. Quand je suis né, l'industrie de l'acier est partie, donc il n'y avait plus de travail. Tout s'est écroulé, mais ma famille est restée. Mon père avait déjà la trentaine quand je suis né, ce qui paraissait tard en 1982 pour avoir un enfant. Il était très enthousiaste et j'ai été très gâté, même si on n'était pas riche. D'emblée, j'ai eu des jeux vidéo Atari, des figurines, des bandes dessinées... Au milieu des années 1980, le hip-hop a commencé à se propager en dehors de New York et est arrivé jusqu'à ma ville. On vivait dans un quartier noir. J'ai grandi environné de musique, de danse, de culture hip-hop et de comics.

Ado, tu lisais uniquement des récits de super-héros ?
Vers 8, 9 ans, j'ai vu un documentaire à la télévision, *Comic Book Confidential*. J'avais arrêté de zapper parce que j'avais vu Spider-Man sur l'écran. Stan Lee y parlait de l'histoire de Marvel... La partie suivante du film était consacrée aux comics underground des années 1960, avec Robert Crumb prenant la parole. Ça m'a soufflé. Ça m'a ouvert l'esprit sur ce que pouvaient être les BD, sur les différents genres. Tout ce que je connaissais à l'époque, c'était les comics qu'on achetait avec ma mère à l'épicerie. Je ne savais même pas qu'il existait des librairies spécialisées. Ce documentaire m'a donné des noms, des pistes à fouiller: Robert Crumb, Jaime Hernandez, Charles Burns, Harvey Pekar sont devenus mes premières inspirations.
Tu dessinais beaucoup, tu t'entraînais ?
Oui. Au début des années 1990, ma ville était très violente, une vraie zone de combat. A 5 ans, j'ai vu mon premier coup de feu. J'ai vu des gens se faire tuer par balle devant moi. J'étais très content de pouvoir rester à la maison et de dessiner.
Quand as-tu publié ta première BD ?
Ma première BD imprimée, c'était à 12 ans. C'était le résultat d'un cours du soir où mes parents m'avaient inscrit. C'était génial, tellement excitant de voir imprimé ce que l'on a créé. Plus tard, quand j'ai vraiment voulu être publié, j'ai fait un mini-comics, *Deviant Funnies*. Ces BD contenaient des strips que j'avais envoyés à divers éditeurs américains. Ils ont assez plu à l'auteur Harvey Pekar pour qu'il m'offre de travailler avec lui.
Comment s'est faite cette rencontre ?
Pekar était au sommet de sa popularité parce que le film sur lui *(*American Splendor *– ndlr)* venait de sortir. Il avait beaucoup de propositions, n'en refusait aucune et avait donc besoin de dessinateurs. Il m'a proposé de travailler pour lui. J'avais lu ses récits autobiographiques, *American Splendor*.
Comment s'est passée votre relation de travail ?
Harvey Pekar a été aussi important pour moi que mes parents. Beaucoup d'auteurs de mon âge commencent leur carrière sans gagner d'argent pendant longtemps. Je n'aurais pas pu me le permettre, j'étais trop dans la dèche. Pekar m'a donné l'opportunité de gagner ma vie. C'était une super relation, on a travaillé trois ans ensemble. On a fait deux gros livres, environ 450 pages de BD. Mais c'était assez. J'ai appris de lui tout ce dont j'avais besoin. Et j'ai eu envie de faire mes propres BD. C'est un peu comme s'il avait été mon mécène au départ.
Tu t'es ensuite lancé seul dans *Wizzywig*, le portrait d'un hacker inspiré de personnes réelles...
C'est venu quand je travaillais avec Harvey. Pour me tenir compagnie, j'écoutais en boucle des CD et des commentaires audio de DVD, histoire d'avoir un bruit de fond. Quand j'ai épuisé tout ça, j'ai découvert en ligne vingt-cinq ans d'archive d'une émission de radio, *Off the Hook*, entièrement consacrée au hacking. J'ai tout écouté – des milliers d'heures – et j'ai découvert que les hackers avaient une tournure d'esprit proche de celle des auteurs de BD. Ça m'a beaucoup intéressé et c'est comme ça que l'idée du livre m'est venue. ○○○

© Ed Piskor/Editions Papa Guédé

Comment est ensuite née l'idée de *Hip Hop Family Tree* ?
J'ai toujours eu envie de faire une BD dans l'univers du hip-hop. Je n'avais pas d'idée précise, mais je voulais dessiner des graffitis, la mode, le New York des eighties. J'adore le rap, j'en ai toujours écouté. Je suis un garçon de nature très obsessionnelle. Quand j'aime un truc, je veux tout savoir, et je connais tout de ces disques et beaucoup de choses de l'histoire du hip-hop. Le 1er janvier 2012, je me suis réveillé en me demandant pourquoi je ne ferais pas une histoire linéaire du rap. Je me suis mis au boulot immédiatement. Le premier strip a été publié en ligne le 9 janvier. J'ai décidé de le publier d'abord en ligne parce que c'est comme ça que les choses bougent maintenant. Et dire "mais pourquoi le donner comme ça gratuitement", c'est de la logique ancienne. Chaque page du livre est toujours en ligne, et regarde, j'ai une casquette Gucci *(rires)* ! Je me débrouille bien, merci ! Mes factures sont payées pour vingt ans peut-être, donc ça va. Enfin, sauf si Trump fout trop le bordel !
Ton livre est très documenté. Comment as-tu fait, tu as interviewé certains des protagonistes ?
Pour le premier volume, toutes les histoires ont été construites à partir de choses que j'ai trouvées dans des livres, des interviews et articles... Ce qui est cool quant à la période couverte par le premier tome, c'est que presque tous les gens impliqués à ce moment-là sont dans des groupes : The Treacherous Three, The Cold Crush Brothers, The Fabulous Five, Grandmaster Flash and the Furious Five, etc. Donc on peut trouver des interviews de cinq personnes différentes à propos du même moment, et en croisant les points de vue, on arrive à une idée consensuelle de ce qui s'est vraiment passé. Plus tard, j'ai eu la chance d'interviewer quelques personnes. Mais le hip-hop fonctionne parfois par exagération – il faut se vanter sans cesse, etc. Je ne pouvais pas toujours faire confiance à toutes les informations que je recevais parce que personne ne pouvait les corroborer... Tout le monde veut avoir inventé le hip-hop ! Donc j'ai choisi de m'en tenir à la réalité la plus souvent acceptée.
Tu n'es pas parfois submergé par l'ampleur de la tâche ?
J'ai un gros complexe d'infériorité et d'insécurité qui me pousse à travailler le plus durement possible. J'ai l'impression que je ne fais pas mon boulot à 100 % si je ne me mets pas au défi sans arrêt. Et rien n'est plus stimulant que de faire une BD qui a dans les 1 000 personnages ! J'adorerais pouvoir être exhaustif sur le sujet.
Tu mêles aussi plein de références à la pop culture...
Ça aide à ancrer la narration dans une période, un lieu, et ça permet au lecteur de comprendre ce qui se passait à ce moment-là. L'esthétique de toute la BD est faite pour ressembler à une BD des années 1970, ça fonctionne. On me demande souvent si je vais utiliser une esthétique plus eighties en avançant dans l'histoire. Je ne le pense pas, parce que j'aime beaucoup l'esthétique que j'ai créée là.
On peut aimer *Hip Hop Family Tree* même si on n'est pas fan de hip-hop. Est-ce parce que les protagonistes ont des personnalités fortes, parce que c'est le récit d'une époque ?
Je ne vois pas *Hip Hop Family Tree* comme une BD sur la musique. Pour moi, il s'agit de l'histoire d'un grand nombre de personnes qui se rassemblent pour construire une culture. Donc ça parle de relations humaines, de communauté, des personnes impliquées qui ont contribué à construire cette chose qui est devenue universelle. C'est une histoire inspirante. Et c'est pour ça que plein de gens peuvent s'y retrouver. Les gens qui disent je n'aime pas le rap, je ne vais pas lire ça, je trouve que c'est raciste. Ils ne veulent pas voir de Noirs sur les pages d'une BD.
Est-ce que *Hip Hop Family Tree* te laisse encore du temps pour travailler sur d'autres récits ?
Là, je fais une petite pause de *Hip Hop Family Tree*. J'ai travaillé quatre ans et demi sans arrêter, tout en voyageant autour du monde. J'ai d'autres idées que je suis en train d'explorer, mais je vais revenir à *Hip Hop Family Tree*. **Entretien Anne-Claire Norot**

Eric Drooker
Flood!

Né à New York en 1958, Eric Drooker renoue avec le *woodcut novel* des années 1920 et 1930 pour livrer sa vision d'un monde capitaliste sans pitié pour l'homme.

Directement inspiré des romans graphiques sans parole du début du XXe siècle, de Frans Masereel et Lynd Ward notamment, *Flood!* prolonge le style graphique de ces pionniers, eux-mêmes proches de l'expressionnisme allemand. Ici, la carte à gratter remplace la gravure sur bois, et l'influence de l'underground US des années 1970 arrondit parfois le trait. Eric Drooker utilise aussi des codes et des références plus modernes (graffiti, dessins de Keith Haring, pictogramme du Saint, télé, panneaux de signalisation...) afin d'ancrer son New York dans le présent. Mais c'est également par le message et les thèmes abordés que Drooker se rapproche de ces précurseurs méconnus de la BD contemporaine.

Œuvres de combat, les romans de Masereel et Ward montraient des individus aux prises avec les affres de la misère, victimes de la Grande Dépression, de l'exploitation ouvrière, des conséquences des guerres. Ici, c'est la crise actuelle qui maltraite l'homme et que Drooker représente dans ce livre en trois parties.

Dans la première, on assiste à la rapide descente aux enfers du personnage principal, qui perd son travail à la fermeture de son usine. Grâce à une progression graphique audacieuse, Drooker entraîne son antihéros dans un enchaînement tragique de mésaventures, jusqu'à l'effacement complet de sa condition d'homme.

De retour dans une deuxième histoire, ce New-Yorkais anonyme se perd dans les profondeurs de la ville et dans ses cauchemars peuplés de monstres, qui l'entraînent jusqu'aux origines du monde. Enfin, dans la troisième histoire, devenu dessinateur, il raconte son existence, aux limites du souvenir et de l'imaginaire, dans une mise en abyme vertigineuse.

Tandis que des trombes d'eau s'abattent sur la ville, il trempe sa plume dans un vitriol bleuté, pour une critique sociale acerbe qui prend pour cadre un gigantesque parc d'attractions. Ni lui ni la ville, en plein délitement, ne sortiront sains et saufs des intempéries diluviennes. Dans ce conte excessivement sombre et saisissant, Eric Drooker joue avec l'inconscient et l'histoire collective, noie les frontières entre cauchemar et réalité. Il dénonce un monde qui n'est pas moins aliénant qu'il ne l'était en 1930 et dont on ne peut s'échapper, même par le dessin. Mais son engagement pour la liberté et sa virulence ne l'empêchent en rien de rester magnifiquement poétique.

Anne-Claire Norot

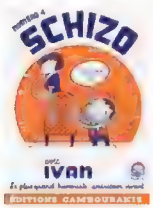
(Tanibis, 2009), traduit de l'américain par Chryseis Bovagnet et Claude Amauger

© Eric Drooker/Tanibis

Ivan Brunetti
Schizo numéro 4

Méconnu en France, le Chicagoan Ivan Brunetti est pourtant depuis longtemps une star de la BD underground aux Etats-Unis, où il a été adoubé par ses pairs, d'Art Spiegelman à Chris Ware. Ce quatrième volume de sa série *Schizo* (qui peut se lire indépendamment des précédents) est une œuvre grand format, composée de strips pour la plupart autobiographiques, et débute par un bel hommage à son maître, Charles Schulz. Brunetti se met en scène dans la peau d'un Peanut et philosophe sur le père de Snoopy et sur le sens de la vie, mêlant angoisses existentielles et douce amertume enfantine.

Avec cette représentation dans un corps d'enfant et ces réflexions acides, le ton est donné d'emblée. Comme Schulz, Ivan Brunetti cultive une cruauté adulte déguisée en gentille fabulette pour gamin. Cette dichotomie se retrouve tout au long de l'ouvrage. Hello Kitty et Kierkegaard se télescopent, et Brunetti tente de faire cohabiter ses penchants pour le sérieux et l'enfantin. D'une sensibilité douce et amère, ses histoires évoquent cette existence d'un adulte qui refuse de grandir. Pessimiste sur l'humanité, révolté par la société, contrarié par l'air du temps, torturé par des amours sans retour, angoissé par son art, il semble porter toute la misère du monde sur ses épaules avec une tendance à l'autoapitoiement, à l'autoflagellation et à l'autodestruction. Son caractère nihiliste ne le rend pas antipathique pour autant. Ce sympathique rabat-joie fait preuve d'humour noir et froid, ose se ridiculiser en avouant l'inavouable. Entre deux planches dépressives, il se lance dans une iconoclaste leçon de bande dessinée, prolongement hilarant de *L'Art invisible* de Scott McCloud, met en scène des animaux suicidaires ou raconte quelques anecdotes sur de célèbres artistes neurasthéniques. Une introduction en douceur à l'œuvre sombre de Brunetti.



Anne-Claire Norot

(Cambourakis, 2009), traduit de l'américain par Chopan

James Kochalka
American Elf

Un pavé, un Bottin : voilà le premier effet produit par le livre de James Kochalka. Mais, surtout, ne pas se contenter de cette impression de foisonnement, de gigantisme. L'intérieur est tout en douceur, sans aucune velléité de faire grand. De quoi s'agit-il ? De strips qui évoquent d'emblée ceux des *Peanuts* de Charles Schulz. Quatre cases pour raconter à chaque fois une histoire, un événement. Quatre cases, surtout, qui disent un instant, un moment, de la vie de James Kochalka. Car *American Elf*, bien que la représentation de ses personnages principaux soit vaguement animalière, est un livre entièrement autobiographique.

Kochalka a en commun avec John Porcellino ou Jeffrey Brown un sens du dessin minimaliste qui a faussement l'air simpliste, presque mal fait. Pourtant, c'est cette économie de moyens qui plaît avant tout : Kochalka, comme Jeffrey Brown, va à l'essentiel. James Kochalka parvient à insuffler dans ces quatre cases une vraie dose de poésie.

Il communique cet étrange sentiment de vide, de temps suspendu d'un coup, qui prend à la gorge lorsqu'un événement imprévu vous saisit le corps et le cœur. A l'origine, les petites histoires de Kochalka étaient publiées sur son site internet. Ce livre en reprend l'essentiel, entre 1998 et 2003. **Joseph Ghosn**

(Ego Comme X, 2008), traduit de l'américain par Jean-Paul Jennequin

© Ivan Brunetti/Cambourakis © James Kochalka/Ego Comme X

Simon Hanselmann
Megg, Mogg & Owl Magical Ecstasy Trip

Trois créatures fantasques trompent l'ennui de leur jeunesse dans tous les excès possibles. Derrière la farce, une pudeur mélancolique touchante distillée par cet Américain d'adoption.

Seules la bande dessinée ou l'animation peuvent produire une poésie comme celle de *Megg, Mogg & Owl*. Une écriture qui frappe d'abord par son esthétique carnavalesque pour mieux révéler – comme un vernis qui s'écaille avec le temps – son ambiguïté à mesure qu'avance la lecture. Les aventures de ce trio composé d'une sorcière aux mollets mal épilés, d'un chat à la libido insatiable et d'un hibou souffre-douleur laissent peu à peu percer à la surface, derrière la bêtise apparente, une inspiration autobiographique évidente et l'expression d'une mélancolie que le graphisme pop et l'accumulation d'anecdotes vulgaires n'arrivent pas à totalement étouffer.

Cette belle brochette de créatures fantasques ne se lance en effet pas dans une énième quête initiatique. Elles végètent dans le salon délabré d'une bicoque de banlieue, trompent l'ennui dans la drogue et l'alcool, le plus souvent jusqu'à l'excès. Innombrables sont les scènes, à l'outrance cultivée, qui jubilent de vomissements, de coïts désabusés dans des lieux aussi improvisés que sordides, de bizutages à coups de bite dans l'oreille, ou d'évanouissements proches du coma éthylique ou de l'overdose.

Ce qui nourrit le désarroi éprouvé à la lecture, c'est cette fameuse poésie, propre à la bande dessinée, qui s'illustre dans la schizophrénie entre l'intention des mots et le geste du dessin. Un écart qui, au fond, cristallise une certaine forme de pudeur à confier sa douleur, à en rire pour ne pas pleurer. Cette jeunesse, contrairement à ce qu'elle

s'acharne à faire croire, n'est jamais dupe de sa propre existence, de son désir d'appartenir à ce monde qui ne veut pas d'elle. Un sentiment refoulé, d'exclusion et d'errance, qui resurgit par surprise, le plus souvent au détour d'un dessin innocent, comme un ciel étoilé ou un clair de Lune. Ces moments de stase, aussi simples soient-ils, peuvent ébranler. Car ils condamnent ceux qui ne trouvent pas leur place dans le monde et s'autodétruisent pour le supporter à ne pas oublier qu'il a tant à offrir. **Stéphane Beaujean**

(Misma, 2015), traduit de l'américain par les frères Estocafich et El Don Guillermo

© Simon Hanselmann/Misma

Simon Hanselmann à cœur ouvert

Quand tu as bossé toute la journée/Entouré d'une bande d'enculés/Une fois rentré à la maison/Tu dois lâcher la pression/Alors tu niques ton sac à maiiiiin." Cette chanson vantant une manière inédite de canaliser sa frustration pourrait devenir un tube viral. Mais elle n'existe que sur papier, dans *Happy Fucking Birthday* (2017), la BD de Simon Hanselmann, un auteur qui a trouvé comment gérer son passé tordu: le raconter sous forme d'une sitcom graphique et transgressive.
Une sitcom qui dure déjà depuis quatre albums. Et, miracle, il est impossible de décrocher de ces récits scabreux qui, selon l'inspiration, impliquent autofellation, voyeurisme ou priapisme, mais aussi dégoût de soi, peur du futur et abandon dans la musique (le duo formé par Megg et Werewolf Jones que l'on voit donc répéter le bientôt culte *Nique ton sac à main*).
Comme il résume lui-même *Megg, Mogg & Owl* en une *"farce à la Jackass"*, le dessinateur australien vivant désormais à Seattle était un peu surpris d'être accueilli en héros au festival Formula Bula début octobre 2017, encore plus de voir ses planches exposées sur les murs de la galerie Martel habitués à accueillir des auteurs plus confirmés (Charles Burns, Daniel Clowes ou Lorenzo Mattotti). Cette reconnaissance constitue pourtant une juste récompense pour quelqu'un qui, depuis son tout jeune âge, se donne à la BD.

Graphic therapy

"J'ai commencé par m'autoéditer à l'âge de 7 ans. J'ai même été viré du lycée parce que je vendais mes comics aux autres élèves." Pas forcément l'épisode le plus douloureux d'une enfance compliquée sur l'île de Tasmanie au sein d'une famille dysfonctionnelle.
Eduqué par une mère héroïnomane et une grand-mère schizophrène, Simon a pas mal erré et... consommé. *"J'ai toujours fumé de l'herbe, pris de l'acide, des champignons, tout... à part me mettre une aiguille dans le bras."* S'il a suivi une thérapie pendant des années, c'est avec *Megg, Mogg & Owl* qu'il a trouvé comment dépasser les traumas du passé. *"La plupart de ce que je raconte est autobiographique ou librement basé sur ce que j'ai vécu. Megg, c'est ma facette féminine et déprimée ; Mogg, mon côté pervers. Owl est ma part coincée, celle qui veut devenir un membre actif de la société. Quant au loup-garou, il incarne mes accès de rage, mon côté autodestructeur. C'est pour ça qu'écrire les histoires de ces personnages se révèle facile: ils représentent les parts de moi qui se battent à l'intérieur de mon cerveau. Cela m'aide vraiment à coucher les choses sur papier, à mettre de la distance avec les événements."*

La vraie vie

Pour organiser cet exutoire trash, il a choisi une mise en pages souvent ultra-classique qu'il habille de son trait quasi enfantin: *"Je veux que mes planches se lisent de manière fluide, que leur rythme approche celui de la vraie vie."* Depuis la publication de sa série, il assume aussi en public et avec naturel son goût pour le travestissement et, accompagné par sa femme Jacq, apparaît en festival ou vernissage maquillé, en robe et hauts talons. *"Parfois, des fans sont déçus quand je suis habillé en homme. Mais les femmes ne portent pas tout le temps une robe, elles s'habillent aussi* casual *!"*
Alors qu'il a dessiné plus de 700 pages, il estime avoir à peine effleuré le sujet de *Megg, Mogg & Owl*. *"Mes personnages prennent de la drogue par faiblesse. Vivre en société est difficile, alors ils préfèrent rester dans leur bulle, à l'écart du monde réel. Mais ils ont besoin de changer, d'essayer d'être plus matures."* Citant comme modèle *Requiem for a Dream*, le film plombant de Darren Aronofsky d'après Selby, il prévient: *"Je vais rendre la série plus dramatique."* Et, pour cela, il piochera dans d'autres souvenirs pénibles: *"Des moments horribles, mais un matériel génial pour la fiction ! Concernant la suite, je suis un peu inquiet parce que je vais beaucoup m'inspirer de ma mère, et je ne veux pas la blesser. Elle refuse d'admettre les choses merdiques qu'elle m'a faites, m'utiliser pour de l'argent, me faire culpabiliser... Mais j'ai besoin d'aller plus loin, alors* fuck it!" **Vincent Brunner**

"ÉCRIRE LES HISTOIRES DE CES PERSONNAGES SE RÉVÈLE FACILE: ILS REPRÉSENTENT LES PARTS DE MOI QUI SE BATTENT À L'INTÉRIEUR DE MON CERVEAU. CELA M'AIDE VRAIMENT À COUCHER LES CHOSES SUR PAPIER, À METTRE DE LA DISTANCE AVEC LES ÉVÉNEMENTS."
SIMON HANSELMANN

© Fantagraphics Books

Jessica Abel
La Perdida

Comment vivre dans un pays en ayant d'autres origines ? A l'inverse, comment retourner vivre dans le pays de ses origines ? Comment composer avec le fait d'être toujours et partout ressenti comme un étranger ? Telles sont quelques-unes des questions, très contemporaines, qui traversent *La Perdida*, dense et ambitieux roman graphique de Jessica Abel. Jusqu'alors, cette dessinatrice originaire de Chicago était surtout connue pour sa série *Artbabe*. Dans ce mini-comics, autoproduit à ses débuts en 1992 et ensuite édité par la maison américaine Fantagraphics jusqu'en 1999, elle décrivait la vie quotidienne et les préoccupations sentimentalo-existentielles de jeunes adultes évoluant dans le Midwest américain. Virage esthétique et géographique, *La Perdida* – en noir et blanc, avec d'épais aplats d'encre de Chine – fait parfois penser aux livres des frères Hernandez que Jessica Abel cite d'ailleurs comme une de ses influences aux côtés de la série des *Wonder Woman* ou du Français Blutch. Son livre, qui s'ouvre comme un récit de voyage (mais se transforme vite en thriller glaçant), raconte les aventures de Carla, une jeune Américaine de père mexicain qui part à la découverte d'une culture qu'elle a jusqu'alors rejetée. Elle rejoint Harry, son ex américain blond et friqué qui glande dans un grand appartement au centre de Mexico. Au contraire d'Harry, qui ne fréquente que des "expats", Carla choisit de s'immerger, seule façon selon elle d'approcher la *"culture mexicaine authentique"*: elle fréquente des petites frappes locales, renie la culture américaine et apprend l'espagnol. Le livre rend d'ailleurs compte de ce renversement intelligemment, en changeant de langue en cours de récit. Commence alors une longue descente aux enfers, dont Carla ne ressortira pas indemne. Un grand livre sur la construction de l'identité, la différence culturelle et le déracinement. **Géraldine Sarratia**

(Delcourt, 2006), traduit de l'américain par Anne Capuron

Johnny Ryan
Comic Book Holocaust

Johnny Ryan ne doit pas avoir que des amis chez les dessinateurs de comics et de romans graphiques. Avec *Comic Book Holocaust*, il s'attaque à tout ce que la BD américaine, franco-belge et japonaise compte de mythes fondateurs et de stars. Dans des strips d'une page et sans jamais s'imposer de limite dans le (très) mauvais goût, il parodie et étripe les héros classiques, de Snoopy (ici Snoopiss) à Iron Man, mais aussi les auteurs. Tout le monde en prend pour son grade, d'Art Spiegelman à Milton Caniff (devenu Mouilleton Caniche) ou Chris Ware (Piss Ware). Même David B. (avec *L'Erection du beau mâle*) et Hergé (*Trintrin*) ont droit au traitement salace et explicite de Ryan. Il ne respecte rien et s'acharne à détruire l'image de personnages qui ne sont souvent qu'un prétexte pour des blagues "bite, vagin et sodomie". Les gags sont idiots, gravement sexuels et scatologiques, avec des chutes très sales et/ou débiles. Malgré toute cette grossièreté, l'ensemble est réjouissant. Tout d'abord parce qu'une touche d'absurde dans les histoires les empêche de sombrer dans le graveleux. Ensuite parce que Ryan inclut dans ses strips des éléments graphiques ou narratifs typiques de l'auteur parodié, ce qui montre sa parfaite connaissance de ses victimes et l'affection certaine qu'il leur porte. **Anne-Claire Norot**

(Humeurs, 2009), traduit de l'américain

© Jessica Abel/Delcourt. © Johnny Ryan/Humeurs

David Petersen

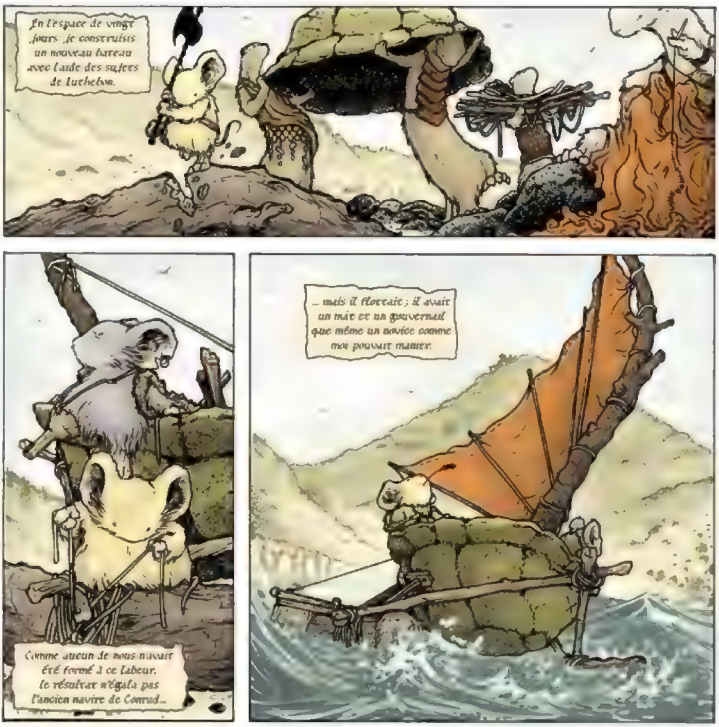
Légendes de la Garde (tome 3) La Hache noire

Avec ce troisième tome, l'auteur approfondit son monde imaginaire fascinant. Une épopée médiévalo-animalière attachante et visuellement somptueuse.

Dans un univers médiéval dépourvu d'humains, la communauté des souris est protégée par un bataillon d'élite, la Garde. Après avoir fait face à une conspiration de rongeurs renégats dans le premier tome, sa mission est cette fois d'affronter l'hiver et ses périls pour ravitailler la forteresse de Lockhaven. Mais la route est semée d'embûches et les vaillants souriceaux en cape et en armes doivent lutter contre les intempéries, les prédateurs et leurs propres dissensions.

Légendes de la Garde est une fresque anthropomorphe bien moins innocente que ne le laisse supposer un style plus proche de l'illustration enfantine que de l'heroic fantasy. Ces animaux au premier abord irrésistibles cachent une psychologie très humaine. Poussées par leur instinct de survie, les souris se montrent dans la bravoure comme dans la bassesse d'une dureté inébranlable. De l'intrépide Saxon au jeune Lieam, on s'attache rapidement à ces créatures de poil mais aussi de chair.

A la fin du deuxième tome, Celanawe, au seuil de la mort, transmettait la hache noire au jeune Lieam, le vouant à renoncer au monde pour devenir à son tour le protecteur légendaire du peuple des souris. Dans ce troisième épisode, on découvre les origines du mythe de la hache noire à travers le destin tragique de Celanawe. La fantasy réclamant l'immersion la plus absolue, David Petersen continue d'approfondir avec un sens exigeant du détail son monde des souris (ses métiers, son architecture, son histoire...), s'appuyant pour cela sur un dessin lui-même forgé aux sources médiévales de la bande dessinée (enluminures, cartes, tapisseries...). Loin d'un maniérisme pittoresque, le procédé magnifie un récit qui n'a rien de manichéen ou d'édifiant, des animaux qui n'ont rien de peluches, capables de courage et de cruauté, de fourberie et d'honneur. Et dans ses planches les plus fortes (la douleur du roi-furet, le renard pris dans les ronces...), David Petersen tutoie ses influences, des peintres préraphaélites à Beatrix Potter ou E. H. Shepard. **Anne-Claire Norot & Jean-Baptiste Dupin**



(Gallimard, 2014, 4 tomes), traduit de l'américain par Isabelle Troin

© David Petersen/Gallimard

Jeff Lemire
Essex County

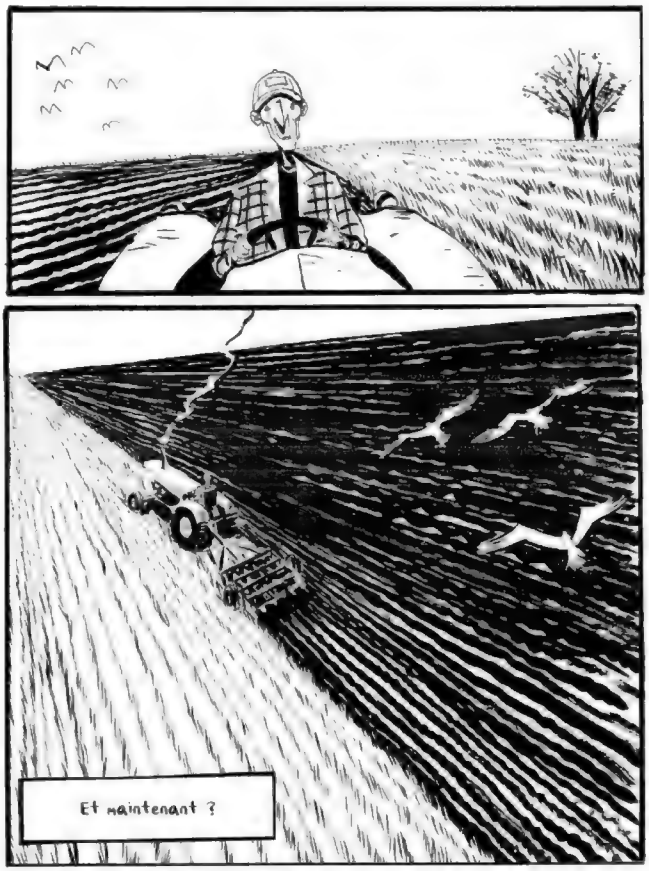
Le Canadien s'inspire de sa région natale pour raconter de manière subtile et très émouvante des vies a priori banales mais hantées par le passé et les regrets.

Il existe une ville dans le nord de l'Ontario qui offre encore du rêve, du réconfort et des souvenirs", chante Neil Young sur *Helpless*. *Essex County* de Jeff Lemire a la saveur mélancolique de cette chanson à laquelle il fait remarquablement écho. Le jeune auteur est lui-même originaire de la région qui donne son titre à ce recueil réunissant trois ouvrages parus séparément mais dont les récits s'entrecroisent et se rejoignent subtilement.

Appartenant à différentes générations, saisis à divers moments de leurs vies ordinaires de fermier, de sportif, de pompiste, les habitants d'une petite communauté perdue dans la campagne semblent mener des existences simples et tranquilles. Mais sous ces destinées banales se cachent des secrets de famille, des traumatismes, des relations complexes. Un enfant recueilli par son oncle après la mort de sa mère et qui s'enferme dans un monde de super-héros et de comics sympathise avec un handicapé léger aussi abandonné que lui. Deux frères très proches, et qui jouent au hockey dans la même équipe, finissent rivaux en amour. Enfin, une infirmière itinérante, esseulée depuis la mort de son mari, connaît les intrigues du passé et finira par donner la clé de toute l'histoire.

L'ennui, la solitude, les rêves inaboutis, les traumatismes d'enfance et les regrets ne cessent de hanter ces personnages. Le passé, l'isolement pèsent sur leurs relations, et pourtant rien ne pourrait les détacher de leurs souvenirs et de leurs terres. Le dessin expressif de Lemire, l'intelligente construction du livre qui conserve le mystère jusqu'à la fin,

sa représentation désolée et triste de la nature et des paysages, les innombrables silences dont il parsème le livre, tout cela contribue à créer une atmosphère poignante.



Lemire évite l'écueil du bon sentiment, de la chronique familiale simpliste, des explications faciles. Il laisse toujours une part de doutes, de non-dits. Et sous son aspect contemplatif, *Essex County* est en fait une fascinante saga, où les passions et les désirs, parfois endormis, sont toujours prêts à ressurgir.

Anne-Claire Norot

(Futuropolis, 2010), traduit de l'américain (Canada) par Sidonie Van Den Dries

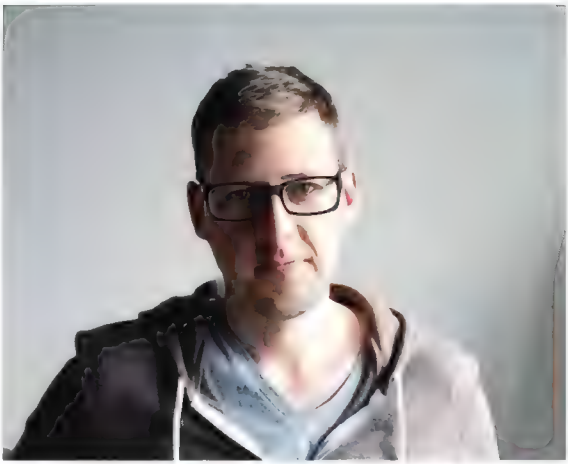
© Jeff Lemire/Futuropolis

Jeff Lemire le storyteller

Deux auteurs de bande dessinée se débattent en Jeff Lemire. L'un gagne sa vie en enchaînant des scénarios pour les plus grandes franchises de comics américains – *Green Arrow, X-Men…* – éditées par les géants DC Comics et Marvel. L'autre est auteur et dessinateur de romans graphiques très personnels où les héros n'ont pas de super-pouvoirs mais sont à un tournant de leur vie, en proie au doute, à des souvenirs qui les hantent.
Dans *Essex County*, son premier succès paru en 2009, Lemire croise les destinées de plusieurs personnages. Un récit bouleversant, construit autour de secrets de famille, mais également d'inspiration autobiographique : Jeff Lemire, né en 1976, est lui aussi originaire d'Essex County dans l'Ontario, *"mais pas orphelin !"* précise-t-il. *"Des champs, un paysage très plat… c'était très peuplé, il n'y avait pas grand monde aux alentours. Comme Lester dans* Essex County, *je m'occupais tout seul, j'utilisais mon imagination, je me racontais des histoires. Il n'y avait pas beaucoup d'autres enfants. Personne n'était artiste dans ma famille, tout le monde était fermier et je ne me sentais pas vraiment à ma place"*, se souvient-il. Les comics achetés dans la station-service la plus proche lui passent alors le temps. Il devra attendre d'être étudiant à Toronto pour découvrir la BD européenne, avec qui il s'est tout de suite senti des affinités.
La famille, les relations père-fils, l'enfance sont des thèmes très présents chez Jeff Lemire, dès son premier roman graphique *Lost Dogs* (2005). Dans *Jack Joseph, soudeur sous-marin* (2012), un homme sur le point de devenir père ne cesse de penser au sien, disparu en mer quand il était enfant. Dans sa magnifique série post-apocalyptique *Sweet Tooth*, un jeune garçon mi-humain, mi-animal est en proie à de terribles dangers après la mort de son père auquel il ne cesse de se référer. Dans *Winter Road*, paru en 2016, un ancien hockeyeur d'origine indienne doit renouer avec sa sœur et ses racines. Dans sa dernière et excellente série, en cours de publication française, *Black Hammer*, des super-héros déchus et échoués loin de chez eux forment une drôle de famille dysfonctionnelle et névrosée. Les relations familiales hantent aussi ses comics : dans *Animal Man*, le père est dépassé par sa fille, qui possède des pouvoirs supérieurs aux siens ; dans *Green Arrow*, le héros découvre une face cachée du passé de son père. *"J'ai eu un fils il y a sept ans. Ce sont les peurs que je ressens en le voyant grandir qui sont retranscrites via des métaphores dans mes récits"*, explique Lemire.

La note juste

Que ses propres BD soient de veine intimiste ou situées dans un univers de science-fiction, comme *Descender* (série mettant en scène un petit droïde dont le quatrième tome vient de paraître) ou *Trillium* (2014), odyssée spatiale doublée d'une histoire d'amour impossible, Jeff Lemire met en scène des gens ordinaires avec leur solitude, leurs déceptions, leurs failles. Des loners, des taiseux. *"Là où j'ai grandi, ma famille et mon entourage ne parlaient pas beaucoup, n'exprimaient pas beaucoup leurs sentiments. A la télé ou au cinéma, tout le monde parle beaucoup et a toujours un truc marrant à dire. Mais dans la vraie vie il y a beaucoup de pauses, de silences, de maladresses. J'essaie de restituer ça de façon réaliste."*
Sa narration privilégie en effet silences, ellipses et flashs-back.



© Jaime Hogge/Futuropolis

"CE QUI M'INTÉRESSAIT À L'ÉCOLE, À PART L'ÉCRITURE, C'ÉTAIT DE COMPOSER DES PLANS, INVENTER DES CADRAGES. ÇA M'EST RESTÉ EN DESSINANT. MAIS MES RÉALISATEURS PRÉFÉRÉS COMME KUBRICK OU WIM WENDERS INFLUENCENT AUSSI LA FAÇON DONT JE COMPOSE UNE SCÈNE." JEFF LEMIRE

Il laisse toujours une part de doutes, de non-dits. Le dessin est expressif et relâché, le rythme des récits est contemplatif, cinématographique. Jeff Lemire, qui a fait des études de cinéma, confirme : *"Ce qui m'intéressait à l'école, à part l'écriture, c'était de composer des plans, inventer des cadrages. Ça m'est resté en dessinant. Mais mes réalisateurs préférés comme Kubrick ou Wim Wenders influencent aussi la façon dont je compose une scène."*
Jeff Lemire sait toutefois parfaitement insuffler ce qu'il faut de tension à ses récits pour les rendre palpitants. Il mêle détails réalistes et scènes fantastiques, amplifiant le suspense.
Une maîtrise du storytelling que Marvel et DC ont vite flairée. *"J'ai grandi en lisant des comics, donc quand DC m'a proposé de travailler pour eux après* Essex County, *je me suis dit que ça serait marrant. J'ai fait un essai, ça m'a plu, et comme ça ne m'a pas pris énormément de temps sur mon propre travail, je me suis dit pourquoi ne pas continuer. Et maintenant je fais les scénarios des* X-Men *! (rires). Passer des comics à mes propres romans graphiques, ça me change les idées, ça renouvelle mon énergie. Et c'est très libérateur. Ça me permet de prendre des risques avec mon propre travail qui n'a pas besoin d'être rentable financièrement."* **Anne-Claire Norot**

John Porcellino
Tueur de moustiques

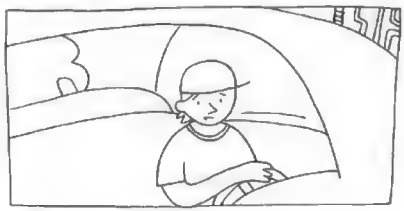
Il y a vingt-sept ans, John Porcellino débutait sa série de mini-comics autobiographique et autoéditée, *King-Cat Comics and Stories*. Immensément influent chez les jeunes auteurs américains, admiré par Chris Ware, John Porcellino est injustement méconnu en France, même si quelques histoires de *King-Cat* sont parues chez Bülb Comix en 1998 et chez Ego Comme X en 2006. Ce sont les éditions belges L'Employé du Moi qui ont eu l'excellente idée en 2015 de publier *Tueur de moustiques*.

Dans ce recueil écrit entre 1989 et 2005 et paru en 2005 aux Etats-Unis, John Porcellino retrace son travail d'exterminateur de moustiques à Chicago et Denver quand il avait une vingtaine d'années. Enfant, ce travail lui paraissait être le plus beau du monde: être payé pour se balader dans les prés et les champs. Et John Porcellino devenu adulte, pulvérisateur d'insecticide à la main, a apprécié son job. Dans ses récits courts et d'une délicate concision, il raconte comment il faisait parfois de belles rencontres et en profitait pour contempler la nature – on le voit s'extasier devant les ingénieuses larves de trichoptères ou goûtant une asperge sauvage. Il ne cache pas pour autant les instants moins bucoliques: une attaque d'abeille, une visite surréaliste et angoissante à l'usine de produits chimiques, une maladie qui l'amènera à s'interroger sur les paradoxes de son travail – tuer des bestioles et aimer la nature en même temps.

Son dessin, d'une très grande simplicité et très minimaliste, va droit au but – on peut apprécier l'évolution du trait à travers les années, d'abord nerveux et hésitant dans les premiers récits, puis clair et bien maîtrisé. En peu de pages, peu de cases, peu de mots, John Porcellino raconte énormément de choses. Grâce à sa sensibilité, ces petits instants qui apparaîtraient banals chez d'autres sont ultra-poétiques et touchants. Ses dialogues, sobres et limpides, sont toujours percutants. Et c'est avec cette façon à la fois frontale et subtile d'aller à l'essentiel que John Porcellino fait progresser son récit et amène doucement à l'inéluctable conclusion: son départ vers d'autres horizons.

Anne-Claire Norot

(L'Employé du Moi, 2015), traduit de l'américain par Max de Radiguès et Matthias Rozes.



Frank Santoro
Storeyville

Se pencher sur les petites tragédies humaines en marge des grands événements est parfois la meilleure façon de raconter la grande histoire. *Storeyville* de Frank Santoro (né en 1972 à Pittsburgh, il se lance en 1992 dans la BD en autoéditant un magazine) fait partie de ces œuvres qui scrutent une existence pour témoigner avec force d'une époque et d'une atmosphère aujourd'hui disparues. Publié aux Etats-Unis en 1995, ce magnifique livre grand format se déroule pendant la Grande Dépression, alors qu'un jeune vagabond, Will, voyage de Pittsburgh à Montréal à la recherche de son mentor et ami.

On ne reprend jamais son souffle dans ce récit initiatique mené tambour battant, où le découpage systématique des pages en grilles de quinze cases, sans blanc, entraîne dans une poursuite effrénée. Ce rythme haletant rappelle les romans d'aventure de la fin du XIXe siècle et *Storeyville*, bien que situé quelques décennies plus tard, n'est pas sans évoquer l'Amérique de Mark Twain ou de Jack London. A mesure que Will se rapproche de son but, le style vif et mordant de Frank Santoro se fait plus flou, moins expressif, comme si le héros, sur le point de retrouver la figure paternelle après laquelle il court, échappait alors à l'auteur. Santoro se détache de son personnage, le laisse aller avant de raffermir à nouveau son trait pour lui permettre de se détacher de son obsession. Enfin, il peut devenir adulte et commencer à vivre dans une Amérique en crise mais aussi pleine de possibilités.

Anne-Claire Norot

(Çà et Là, 2009), traduit de l'américain par Jean-Paul Jennequin

© John Porcellino/L'Employé du Moi

Jillian Tamaki
SuperMutant Magic Academy

Un lycée, des élèves mutants ou sorcières… La Canadienne aborde avec humour les tourments des ados dans des strips impeccablement construits.

Après *Skim* et *Cet été-là*, coréalisés avec sa cousine Mariko Tamaki, la Canadienne Jillian Tamaki continue d'explorer les tourments du passage à l'âge adulte dans un album solo, *SuperMutant Magic Academy*. Dans des strips en une page, elle met en scène des élèves d'un lycée pour sorcières et mutants. Tous sont identifiés par les traits de caractère habituels des récits situés dans un cadre scolaire, de *Breakfast Club* à *Harry Potter*. Marsha est une petite nerd amoureuse en cachette de la jolie Wendy, qui, elle, se transforme en renard. Cheddar est le sportif populaire, Frances une artiste performeuse intello, Trixie une saurienne à la recherche d'un boyfriend, et l'immortel "garçon éternel". Tamaki ne réduit pas ses personnages à des clichés et les utilise pour parler frontalement de l'adolescence et de son cortège de contrariétés – ennui, insatisfaction, paresse, amour non partagé…

Les pouvoirs surnaturels et la magie, que Jillian Tamaki mêle subtilement à la réalité, ne servent pas à combattre les forces du mal comme chez les X-Men, mais sont souvent un prétexte pour mieux faire ressortir la trivialité du quotidien. Au passage, l'auteure dégomme allégrement les tics de l'époque (l'hilarant strip où un ado se réjouit de manger de la pizza à la cantine avant de découvrir qu'elle est au quinoa). Tantôt légers, tantôt profonds, ses strips sont parfaitement écrits, s'achevant toujours sur une chute inspirée, tour à tour cruelle, ironique ou douce-amère. D'autres, plus fantastiques, ajoutent une jolie touche de poésie.

SuperMutant Magic Academy ayant d'abord été publié sous forme de webcomic entre 2010 et 2014, la narration n'est pas linéaire, et le dessin évolue peu à peu – les premiers strips semblent parfois griffonnés sur un coin de table. Mais l'ensemble est très cohérent grâce aux personnages attachants et à l'humour de l'auteure. Tamaki joue d'ailleurs sur différents registres: humour laconique à la *Peanuts*, absurde ou sarcastique, mais toujours servi par des dialogues réalistes et parfois crus. Une dernière histoire plus longue donne une conclusion des plus satisfaisante à cet album irrévérencieux et intelligent de bout en bout. **Anne-Claire Norot**

(Denoël, 2017), traduit de l'américain (Canada) par Lili Sztajn

© Jillian Tamaki/Denoël Graphic

Craig Thompson
Blankets

Au cœur de l'Amérique rurale et bigote, l'éveil à la sexualité d'un jeune homme. Un autoportrait universel.

Né en 1975, ce jeune auteur, scénariste et dessinateur a passé son enfance et son adolescence dans le Wisconsin, au cœur des Etats-Unis dévots et bigots. *Blankets* esquisse en 600 pages denses et élégantes sa chronique familiale personnelle, l'histoire de son premier amour et, plus généralement, le portrait d'un milieu désenchanté essentiellement régi par la religion. Une période de transition qui voit le personnage principal du livre, c'est-à-dire son auteur, vivre sa première expérience amoureuse et sa découverte de la sexualité.

Dans certaines pages, il met en rapport sa sexualité naissante et ses questionnements sur son éducation religieuse. Dans les recoins de ses cases, Craig Thompson glisse même des portraits de Kurt Cobain, inscrit le nom de Nirvana comme un graffiti – un Jésus pour un autre, au désespoir plus proche du sien. *Blankets* est un récit d'une fluidité envoûtante. D'un abord a priori classique, le livre contient des moments de fulgurance presque psychédéliques, notamment vers les fins de chapitre, lorsque Thompson agrandit ses cases et en explose les détails.

Loin d'être aussi minutieux et maniaque que Chris Ware, auquel on le compare parfois, Thompson possède néanmoins un sens narratif tout aussi impeccable et prenant. Son dessin est composé de circonvolutions, de contrastes vifs et de grands aplats vierges, blancs ou noirs, au milieu desquels s'immisce parfois un personnage, un bout de décor. Dans son projet et sa confection, *Blankets* est un livre aussi important et prégnant que *Persepolis* de Marjane Satrapi : ces deux BD montrent un auteur en train de défricher sa propre histoire pour inventer son langage, graphique et narratif, créant ainsi, à partir de son intimité la plus douloureuse, une histoire qui résonne à la manière d'une chanson pop, universelle.

Joseph Ghosn

(Casterman, 2004), traduit de l'américain par Alain David

© Craig Thompson/Casterman

"Mon sens de la spiritualité fluctue d'une période à l'autre"

Douze ans après *Blankets*, le dessinateur américain Craig Thompson opérait un virage surprenant avec le space opéra familial et écolo de *Space Boulettes*.

Après *Blankets* ou *Habibi*, des albums pour adultes, *Space Boulettes* s'adresse d'abord au public jeunesse. Comment est-ce arrivé ?
Quand je dessinais *Blankets*, je réalisais des illustrations et des strips comiques pour des magazines jeunesse. C'était mon moyen de payer les factures et ça donnait un bon équilibre à ma vie créative. Mais quand j'ai entamé *Habibi*, j'ai mené de longues recherches, notamment autour du Coran, et j'ai arrêté la presse jeunesse pendant six ans. D'où ma frustration et l'envie de revenir à quelque chose de plus léger. Avec *Space Boulettes*, j'ai aussi pensé à tous les enfants de mes amis qui veulent lire mes livres. Sa structure est celle d'une aventure simple et directe. Mais j'ai pu insuffler les thèmes qui m'intéressaient en prenant comme référence les films Pixar. Mon histoire, j'ai voulu qu'elle fonctionne à plusieurs niveaux afin de ne pas me couper de mon public adulte. Enfin, ce livre, il est pour le gamin que j'ai été, celui qui est tombé amoureux du medium BD. *Calvin et Hobbes* commençait à être publié dans la presse américaine, je devais avoir 8 ou 9 ans.

Au centre de *Space Boulettes*, on trouve la jeune héroïne Violette et ses parents. Une famille équilibrée, une nouveauté dans votre bibliographie, où l'on rencontre plus souvent des dysfonctionnements familiaux…
Je n'ai pas d'enfant, mais deux amis à moi ont eu une fille. Dès qu'elle est née il y a cinq ans, elle a été ma muse : "OK, elle sera la star de ma prochaine BD." Tous les trois, ils semblent constituer une unité familiale idéale et magique, ils m'ont donné espoir en cette institution qu'est la famille. L'idée que les gens puissent conserver leur identité et leur créativité tout en étant parents et partenaires, ça a été une énorme révélation.

Dans *Blankets*, vous avez raconté avoir grandi dans une famille fondamentaliste. La religion est-elle toujours présente dans votre vie ?
Je ne pense pas qu'elle puisse disparaître de ma vie, mes parents sont toujours très religieux, mais mon sens de la spiritualité fluctue d'une période à l'autre.

Vous êtes né le même jour (mais pas la même année) que Leonard Cohen. Un modèle pour vous ?
Totalement. Très récemment, je me suis d'ailleurs dit que je devrais apprendre comme lui la méditation. Ça vient du fait que j'approche de la quarantaine mais aussi que, après avoir vécu vingt ans à Portland, je me suis installé à Los Angeles, qui est un peu le centre mondial de la philosophie New Age. C'est ma prochaine grande phase : explorer le bouddhisme et le côté zen des choses.

Vous vous acclimatez à L.A. ?
La ville a des défauts évidents – la circulation et la vie chère –, mais aussi des aspects géniaux. Il y a plein de carburant créatif là-bas. Après avoir longtemps été fermé à cette idée, je travaille avec des gens du cinéma sur une adaptation en film de *Blankets*. Pour l'instant, les gens avec qui je parle adoptent une approche artistique indie, il n'y a pas le brouhaha absurde des gros studios. C'est prometteur.

Il paraît que vous avez entamé une collaboration avec Edmond Baudoin. Pouvez-vous nous en dire plus ?
C'est un peu dans les limbes, on peut partir dans plein de directions. Nous avons passé deux mois ensemble, à voyager et dessiner. Nous n'avons pas encore d'histoire mais déjà des centaines de pages de dessins ! Comme nous ne parlons pas du tout la langue de l'autre, nous communiquons par dessins interposés. Mais, maintenant, nous entrons dans une phase où nous avons besoin de traducteurs si on veut que le livre se fasse. Nous allons voir où ça nous mène.

Entretien Vincent Brunner

© Alicia J. Rose

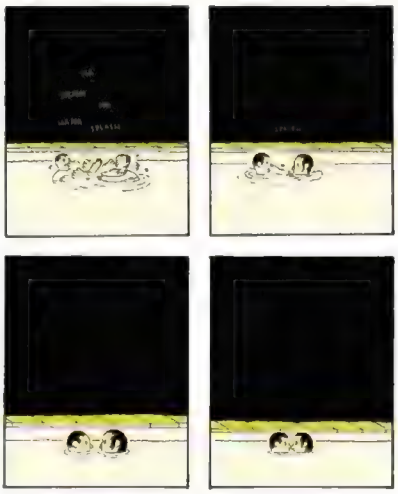
Sammy Harkham
Culbutes

Dans *Kramers Ergot*, revue de BD défricheuse qu'il édite depuis 2000, Sammy Harkham a publié de nombreux jeunes auteurs novateurs américains (Jeffrey Brown, Gabrielle Bell, Dash Shaw…) ou français (Ruppert et Mulot, Blanquet ou Blexbolex). Son goût pour la BD audacieuse, il en témoigne également dans sa propre production: *Culbutes* est l'occasion de découvrir une sélection de ses récits courts, tour à tour réalistes, fantaisistes ou oniriques.

Culbutes débute par une de ses plus impressionnantes nouvelles, *Poor Sailor*. Harkham y adapte très librement *En mer* de Guy de Maupassant. Un jeune homme heureux en ménage est attiré par l'aventure que lui promet son frère, marin. Il part sur les océans avec lui, abandonnant sa femme, mais le voyage ne lui apportera finalement que douleur et deuil. Le trait épuré de Sammy Harkham, son art radical de l'ellipse, la simplicité drastique de la mise en pages (quatre cases par planche) font de ce récit un poème poignant et mélancolique. Sammy Harkham met ce style dépouillé mais efficace au service de ses autres histoires, toujours douces-amères, à l'humour froid, présentant une galerie de personnages tourmentés par la vie – un Juif ukrainien peu motivé par la tradition et regrettant sa jeunesse, un universitaire en crise, un couple mal assorti… Particulièrement bouleversante, *Culbutes*, qui clôt le recueil, retrace les vacances d'été d'adolescents australiens, partagés entre désœuvrement, amitié, jalousie, découverte de la sexualité.

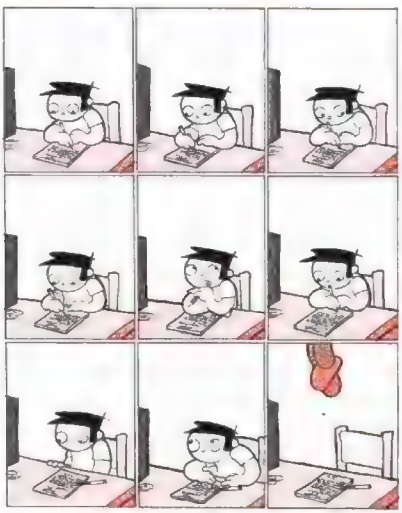
Moins acerbes que les jeunes protagonistes de *Ghost World* de Daniel Clowes avec qui ils partagent néanmoins ennui, langueur et rébellion teenage, les ados de Sammy Harkham déambulent, picolent, se bécotent, bref passent le temps en attendant de devenir adultes. L'auteur cerne avec acuité les troubles de ce passage compliqué en peu de mots, peu de dessins, sans explications superflues. C'est cette sobriété et cette finesse qui font que les récits de Sammy Harkham, souvent dramatiques, laissent une saisissante impression de légèreté.

Anne-Claire Norot



(Cornélius, 2013), traduit de l'américain par Barbara et Émilie Le Hin

Jason Shiga
Demon



Auteur de quelques albums malicieux, dont *Bookhunter* et *Vanille ou Chocolat ?*, où il se jouait des lecteurs et des codes de la BD, Jason Shiga a débuté en 2014 une diabolique série d'abord publiée sous forme de webcomic, *Demon*. Jimmy, père de famille, découvre qu'il est immortel – il est un démon – et que quelle que soit la façon dont il tente de mourir il se réincarne immédiatement, prenant possession du corps de la personne la plus proche. Recherché par le FBI qui aimerait l'utiliser, il s'engage dans une course-poursuite infernale avec l'agent Hunter, particulièrement persévérant. Jimmy utilise toutes les potentialités de sa condition pour lui échapper (c'est-à-dire qu'il se réincarne non-stop et pour cela répand la mort sur son passage, sans scrupules), tout en cherchant à percer le mystère de son infernal pouvoir, et à protéger sa fille, un démon comme lui.

Lorsque débute le tome 3, cela fait 250 ans que Jimmy est en vie et il s'ennuie comme un rat (pas mort). Toujours plus nihiliste, il se lance dans des aventures extrêmes (aller écrire "Fuck" sur la Lune, chevaucher des baleines…) pour passer le temps, jusqu'à ce que le passé le rattrape… Action et mystère s'intensifient alors encore.

Dans cette série dont le rythme et la folie vont crescendo, l'esprit scientifique de Jason Shiga (il a étudié les mathématiques pures à Berkeley) fait des merveilles. Sous son aspect grand-guignolesque et derrière ses explications scientifiques abracadabrantes, *Demon* est une série parfaitement tenue et structurée, qui jongle entre rigueur et absurde. Shiga construit sa narration sur les paradoxes qu'imposent les pouvoirs de Jimmy et joue avec les contraintes formelles. Il invente une intrigue certes labyrinthique mais toujours sous-tendue par une logique implacable. Son trait simple, presque géométrique, efficace sert parfaitement le récit, et notamment certaines prouesses narratives comme l'hilarante course-poursuite/bagarre de près de 50 pages dans le tome 3. Une comédie gore à l'humour cruel et subversif, dont le quatrième et dernier tome sera publié en mars.

Anne-Claire Norot

(Cambourakis, 2016-2017, 3 tomes, en cours), traduit de l'américain par Julie Etienne et Madeleine Nasalik

© Sammy Harkham/Cornélius 2013 © Jason Shiga/Cambourakis

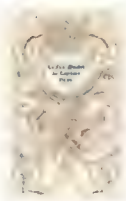
Jeremy Bastian
La Fille maudite du capitaine pirate

Une jeune fille part à la recherche de son père, bandit redouté sur tous les océans. Le jeune auteur réussit un magnifique hommage au récit de pirates.

Barbe-Rouge, Isaac le Pirate, One Piece, Pepito, La Famille Pirate... Le pirate et ses aventures en haute mer ont souvent inspiré avec bonheur les auteurs de bande dessinée. *La Fille maudite du capitaine pirate*, première bande dessinée de Jeremy Bastian, en est un récent et formidable exemple. Cette fille maudite, dont on ne connaît pas le prénom, est une gamine débrouillarde et intrépide, abandonnée à Port Elizabeth, Jamaïque, en 1728. Une anicroche avec le gouverneur de l'île, dont elle dévergonde la fille, la décide à partir à la recherche de son père, un pirate redouté. Elle va alors vivre d'incroyables aventures fantastico-maritimes. Sa route sera semée d'embûches, de pirates bêtes et méchants et de créatures extraordinaires – centaure aquatique, squelettes et animaux parlants, chimères...

Sorte de *Pirate des Caraïbes* mâtiné des *Chroniques de Spiderwick*, *La Fille maudite du capitaine pirate* s'inscrit dans le genre de la fantasy macabre et adolescente initié par Tim Burton, sauf qu'ici le grotesque, le foisonnant, le pittoresque l'emportent sur le macabre. Ce qui frappe d'abord, c'est le graphisme magnifique, enluminé, qui semble directement inspiré des grands illustrateurs de contes du XIXe siècle – Gustave Doré, Arthur Rackham et surtout John Tenniel, illustrateur d'*Alice au pays des merveilles*.

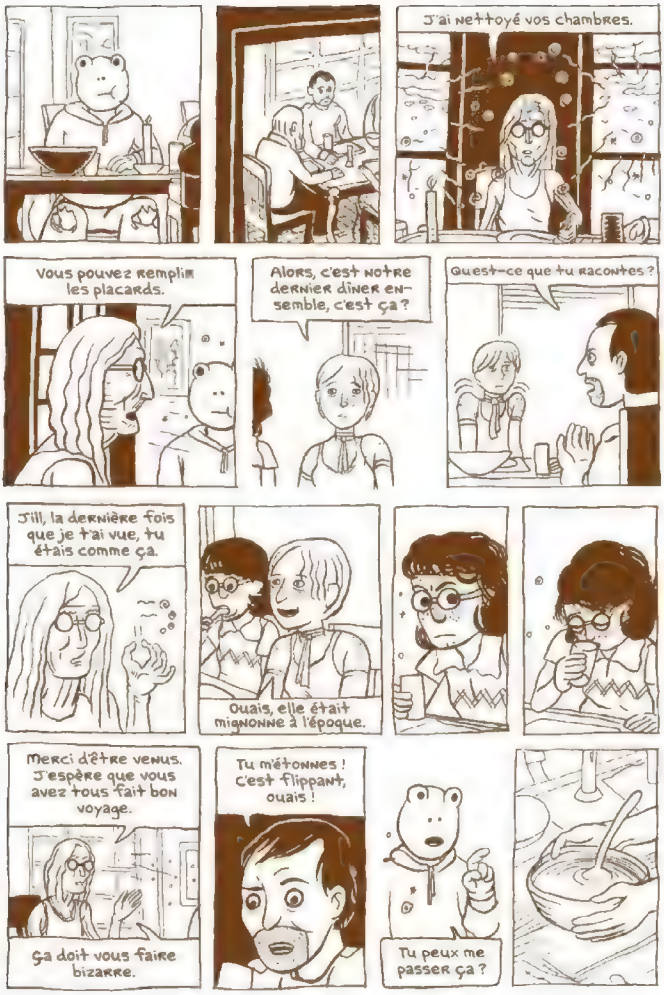
L'univers maritime se prête aussi à l'utilisation de motifs Art nouveau que Jeremy Bastian, à la manière des artistes de tatouages modernes, incorpore dans certains éléments – cheveux, crânes, cordages. De son trait extrêmement fin et délicat, il remplit ses cases de détails et d'ornements qui ne doivent rien au hasard. On peut ainsi se perdre longuement dans chaque planche et s'amuser à chercher les histoires dans l'histoire. Mais la densité du dessin n'est pas étouffante, elle dégage au contraire une énergie et un mouvement ébouriffants, induits par le placement dynamique des bulles dans les cases. Le récit est trépidant, prouvant que Jeremy Bastian est un fin connaisseur des ficelles du roman d'aventures et un expert en matière d'écumeurs des mers de fiction – *L'Île au trésor* et *David Balfour* de Stevenson n'y sont sûrement pas pour rien.



Rien ne manque : une héroïne pleine de ressources, la quête (celle du père), le danger omniprésent, des amis ambigus (la fille du gouverneur), des alliés incongrus (les frères espadons, le perroquet parlant), des ennemis hauts en couleur, un patch sur l'œil et une carte au trésor. Onirique, palpitant, *La Fille maudite du capitaine pirate* s'avère un époustouflant hommage au récit de genre. **Anne-Claire Norot**

(Editions de la Cerise, 2014-2016, 2 tomes), traduit de l'américain par Patrick Marcel

© Jeremy Bastian/Editions de la Cerise



Dash Shaw

Bottomless Belly Button

Dans la lignée de Chris Ware et Daniel Clowes, le jeune Californien dépeint l'explosion d'une famille dans un roman graphique très cinématographique sur la mémoire et le difficile passage à l'âge adulte.

Bottomless Belly Button part d'une tranche de vie toute simple : un couple d'une soixantaine d'années annonce à ses trois enfants qu'il va divorcer après quarante ans de mariage. Après quelques brefs portraits présentant les personnages, l'histoire se déroule sur une semaine, dans la maison familiale au bord de la mer où tous, réunis, tentent de faire le point sur l'événement, et réagissent différemment. Là où l'aîné cherche à savoir à tout prix les raisons du divorce, quitte à se faire un film et à y projeter le malaise de son propre couple, la fille semble accepter la séparation. Le cadet – représenté avec une tête de grenouille car il se voit ainsi, en loser – semble détaché de ces préoccupations.

Cette trame ténue, avec son rythme calme et posé, suffit à happer le lecteur, lui fait ressentir une grande empathie pour les personnages. Dash Shaw, à travers les quelque 700 pages du livre, prend en effet le temps de créer une atmosphère. Il égrène l'action, et la narration s'attarde sur des objets communs, des tâches usuelles, qui sont autant d'instants construisant les personnages. Détail après détail, l'histoire progresse lentement, instillant cette ambiance de calme désespéré chez ses protagonistes. On sent l'angoisse les étreindre, les heures s'écouler.

Si Dash Shaw réduit parfois le nombre de cases par page, ce n'est pas pour accélérer le rythme, mais pour marquer l'accroissement de la tension entre les personnages, comme dans la scène finale des adieux. Il intercale des zooms, des schémas, des plans des différentes pièces, des lettres, des vues aériennes, des messages codés, et joue aussi avec les formes, les matières et les textures. Il fait ainsi par

© Dash Shaw/Çà et Là

exemple de l'eau et du sable, fuyants et omniprésents, des symboles représentant les relations des membres de la famille. Shew, économe en dialogues, laisse pourtant une grande importance aux mots, qu'il utilise parfois en guise de décor (*"bruits de l'océan"* pour figurer le bruissement des vagues, *"néons de supermarché"* pour exprimer la crudité d'une lumière...).
Ne révélant jamais les mystérieuses raisons du divorce et entremêlant les histoires personnelles de chacun, *Bottomless Belly Button* décrit avec précision comment ces jeunes gens qui ne s'étaient jamais posé de questions et menaient une vie "normale", avec les parents comme point d'ancrage solide au milieu de leurs propres problèmes, voient leurs certitudes complètement ébranlées. Chacun remet alors sa vie en question, renvoyé à ses problèmes de couple ou de solitude, se retrouve et se perd. Cette ambitieuse BD, au déroulé très cinématographique, est une magnifique réflexion sur la mémoire, le passé, le difficile passage à l'âge adulte, la fuite des responsabilités. Depuis *Bottomless Belly Bottom*, Dash Shaw a confirmé son statut d'héritier des grands conteurs inventifs et iconoclastes comme Chris Ware et Daniel Clowes. Toujours friand d'expérimentations graphiques, il a notamment publié l'halluciné *BodyWorld*, le récit initiatique *New School* et le très pop *Cosplayers*.
Anne-Claire Norot

(Çà et Là, 2008), traduit de l'américain par Sidonie Van Den Dries.

Julia Wertz
L'Attente infinie

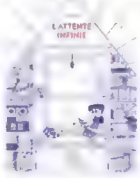
Autodérision, réflexions existentielles, la jeune Julia Wertz signe une chronique autobiographique à l'humour sans concession qui dédramatise le quotidien.

Jeune auteure originaire de Californie, Julia Wertz s'est mise à lire des bandes dessinées à 20 ans, alors qu'elle était immobilisée chez elle par un lupus, une grave maladie auto-immune. Véritable révélation, la BD fait depuis totalement partie de son existence. Inspirée notamment par le travail autobiographique de Julie Doucet, elle s'est mise à dessiner son quotidien. *L'Attente infinie* est un recueil de trois récits centrés sur ses premiers jobs, la découverte de sa maladie, ses débuts dans la BD et son amour de la lecture.

Jeune fille à la langue bien pendue et au tempérament vif, Julia Wertz est d'une franchise brutale dans sa description d'elle-même, des autres et des relations humaines. Elle ne se donne jamais le beau rôle, retrace sans fard des épisodes peu glorieux de sa vie, comme son début d'alcoolisme, et surtout épingle sans pitié ses contemporains. *"C'est important de décrire les gens tels qu'ils sont, ce qui n'est pas toujours flatteur. Je suis fascinée par les erreurs des gens, par leurs défauts, donc je dois être honnête et évoquer les miens aussi. Certains de mes traits de caractère sont déplaisants mais je les représente pour que mon personnage soit réaliste, acceptable. Personne n'aime les gens parfaits !"*, nous explique-t-elle.

Son dessin au trait clair et naïf lui donne des airs candides qui rappellent la jeune Zoé d'Ernie Bushmiller. Mais que l'on ne s'y trompe pas. Si l'on devait trouver à Julia Wertz une parenté chez des personnages de fiction, c'est vers les plus impayables pestes de séries télé qu'il faudrait chercher. Avec ses moues désabusées et ses piques misanthropes, Julia Wertz est la cousine de Daria ou d'April Ludgate de *Parks and Recreation*. Elle excelle à représenter son humeur – moqueuse, massacrante, ironique, blasée… – par de petits détails, un plissement de paupière ou une bouche tombante.

Son humour acide s'exprime aussi au travers d'un langage sans filtre et de réflexions mordantes. *"L'humour montre que je ne me prends pas au sérieux, et donc que le lecteur ne le doit pas non plus. Et puis j'ai été élevée dans une famille marrante. C'est comme ça que l'on réglait les choses entre nous, donc c'est vraiment ma nature."* Une nature qui, derrière les sarcasmes, se révèle belle et attachante, et terriblement douée pour dédramatiser la dureté du quotidien. **Anne-Claire Norot**



(L'Agrume, 2015), traduit de l'américain par Aude Pasquier

© Julia Wertz/L'Agrume

Derf Backderf
Mon ami Dahmer

Journaliste et dessinateur de presse, Derf Backderf réalise de 1990 à 2014 le strip au réalisme corrosif *The City*, qui égratigne la vie moderne. Venu au roman graphique sur le tard, il a publié *Punk Rock & Mobile Homes* sur la scène punk des années 1980 dans l'Ohio et le décapant *Trashed* sur son expérience d'ébouer, charge contre la société de consommation et l'indifférence des gens envers l'environnement. Il est aussi l'auteur de ce terrifiant *Mon ami Dahmer*. En 1991, Backderf apprend qu'un camarade de ses années lycée est arrêté pour une longue (17) et horrible série de meurtres. Après une courte histoire en guise de premier exutoire, il mettra une vingtaine d'années pour achever ce portrait de jeunesse de Jeff Dahmer. Comme il a arrêté de le fréquenter juste avant que celui-ci ne commette son premier crime, l'auteur revient donc sur les racines du mal, la genèse de l'horreur. Le cadre familial étouffant, l'aveuglement des adultes face au comportement du futur serial-killer (l'alcoolisme pour noyer les pulsions morbides) et une solitude meurtrière : Backderf n'excuse rien mais apporte un glaçant témoignage.
Avec son beau trait, pas loin de Crumb ou de Chester Brown, il mêle souvenirs personnels, travail d'investigation et de recoupement (interrogatoires du FBI, etc.) dans un récit graphique d'un genre inédit. S'il ne montre jamais les horreurs commises par Dahmer, on n'en sort néanmoins pas indemne. Et les notes fournies, à la fin du livre, prolongent le malaise.
Vincent Brunner

(Çà et Là, 2013), traduit de l'américain par Fanny Soubiran

Paul Hornschemeier
Adieu, maman

Né en 1977 à Cincinnati, Paul Hornschemeier est le fondateur du collectif The Holy Consumption et l'auteur d'une multitude de comics qu'il a édités lui-même. *Adieu, maman* raconte la relation d'un jeune garçon avec son père après le décès de la mère. Doutes, douleurs, dépressions, culpabilité, abandon : Hornschemeier s'intéresse à l'état mental de ses personnages qui se reflète dans les décors – désertiques, faits d'aplats de couleurs qui donnent au livre un aspect saisissant, une texture hypnotique. L'univers de Hornschemeier est proche de celui de Daniel Clowes : une même façon de raconter une histoire (en détail et en prenant le temps), de laisser vivre des personnages qui semblent banals et dévoilent des traits inattendus, des travers insoupçonnés. *Adieu, maman* comporte un sous-titre : *"Avec une introduction de Thomas Tennant"*, le personnage principal du livre. En fait, toute la BD est présentée comme une introduction à un ouvrage non publié. Une histoire plus vaste, que Paul Hornschemeier n'écrira jamais. *Adieu, maman* a ainsi été pensé comme un fragment de vie, mais qui, sous des airs autobiographiques, est essentiellement une fiction.
Depuis, Paul Hornschemeier a publié le subtil et poignant *La Vie avec Mister Dangerous*, confirmant son art magique et pudique. **Joseph Ghosn**

(Actes Sud, 2005), traduit de l'américain par Hélène Dauniol-Remeud.

© Derf Backderf/Çà et Là. © Paul Hornschemeier/Actes Sud BD

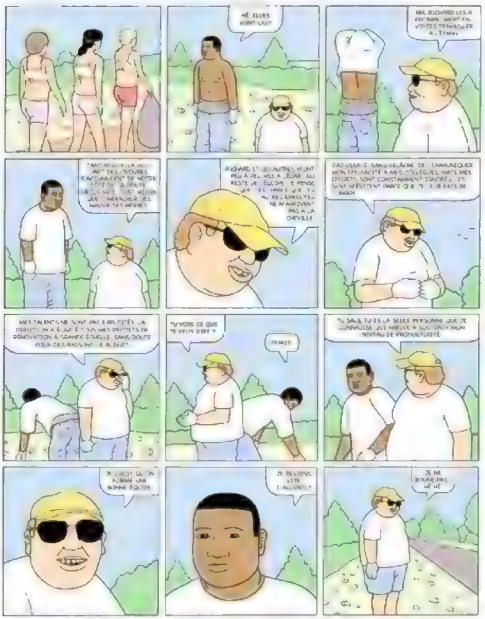
Benjamin Marra
O.M.W.O.T.

Si la nature du héros contemporain est d'incarner – dans un certain système de valeurs – un idéal de force d'âme et d'élévation morale, alors l'ambition de Benjamin Marra dans *O.M.W.O.T.* est très claire: il s'agit de se moquer le plus bêtement possible de l'idéal de la justice post-11 Septembre. Son allégorie de l'héroïsme moderne porte donc le nom de code *O.M.W.O.T. (One Man War on Terror)*. Membre d'une équipe ultra-secrète dédiée à la protection des intérêts américains à l'étranger, créée au lendemain des attentats du World Trade Center, ce G.I. Joe mâtiné de James Bond éradique à tour de bras ses adversaires pour mieux prendre ensuite ses chantres, hommes comme femmes, en levrette pour les remercier de leur soutien.

Grandiloquente, la mise en scène ouvertement ironique évoque paradoxalement une vision de l'héroïsme un peu désuète, marquée par le cinéma hollywoodien des années 1980 et ses grands *actionners* Sylvester Stallone ou Arnold Schwarzenegger dans sa période *Commando*. Une telle bande dessinée réalisée par Jack Kirby ou Fletcher Henks aurait d'ailleurs tout à fait eu sa place dans le *Playboy* de l'époque.
Sauf que trente ans ont passé et que Marra ne s'inscrit plus dans le premier degré. C'est surtout la redondance perpétuelle entre le texte et l'image qui dénonce la bêtise et surjoue la caricature, autant quand ses victimes mourantes s'écrient *"Je saigne à mort"* que lorsque ses partenaires sexuels s'entendent dire *"Je mets mon pénis dans ton cul"*.
Des ennemis sans motifs, une justice aveugle, des dévots convaincus d'avance, tel est ce monde en quête d'un sauveur que décrit Benjamin Marra.

Seul imprévu, ce monde s'avère au moins autant menacé par la bêtise que par le terrorisme. **Stéphane Beaujean**

(Les Requins Marteaux, 2016), traduit de l'américain par Xavier Bouyssou



Nick Drnaso
Beverly

Avec *Beverly*, son premier album, le jeune auteur Nick Drnaso montre que les pionniers de la BD intimiste tendance ligne claire (Adrian Tomine, Daniel Clowes, Chris Ware...) ont fait école. De son trait minimaliste, il compose avec une grande maîtrise narrative six histoires en apparence sans lien, si ce n'est qu'elles se déroulent dans une banlieue *middle class* parfaitement lisse. On y découvre des teenagers en proie à l'ennui ou malmenés par leurs camarades, des mères de famille tentant de créer des liens avec leurs enfants, des amies de collège n'ayant plus rien à se dire. Les récits se croisent en fait discrètement – on retrouve tel protagoniste quelques années plus tard dans un autre récit, on apprend au détour d'une case anodine ce qu'il est advenu de la jeune fille d'un chapitre précédent... Sous la fadeur de ces rues aux couleurs pastel, Nick Drnaso montre toute l'insipidité et la trivialité de la vie de ces gens – leur existence se confond d'ailleurs avec celle des séries TV qu'ils regardent. L'ennui, le paranoïa, les fantasmes, les espoirs déçus, l'indifférence, le rejet de l'autre forment leur triste quotidien. Une Amérique sans empathie, qui semble cruellement actuelle. **Anne-Claire Norot**

(Presque Lune, 2017), traduit de l'américain par Bruno Cerqueux

© Benjamin Marra/Les Requins Marteaux © Nick Drnaso/Presque Lune

Tim Lane
Les Solitaires

Auteur et illustrateur basé à Saint-Louis (Missouri), Tim Lane s'intéresse à une autre Amérique, celle des marges et des laissés-pour-compte. *Les Solitaires,* deuxième album à paraître en France, est un recueil dans lequel différents récits se mélangent, entrecoupés d'histoires courtes indépendantes. Tous ont en commun le thème de la route, de l'errance, du voyage – les références à Kerouac et Wolfe sont nombreuses. Les protagonistes (ou plutôt leurs fantômes) se croisent parfois, arrivent et partent, ne font que passer. On y fait la connaissance de hobos sautant de train en train, d'autostoppeurs, de commis voyageurs, de bikers, de petites frappes, de dingues, d'outsiders solitaires qui partent sur les routes, en quête d'un sens à leur existence.

Ces fragments de vie donnent lieu à de petites aventures, des rencontres, des trafics louches. Dans la grande tradition des pulps et du roman noir dans laquelle Tim Lane s'inscrit indéniablement, le mystère est partout, dans ces cabarets sordides, ces hôtels borgnes, ces parcs d'attraction abandonnés, ces arrière-cours désertes, ces trains, sous les ponts…

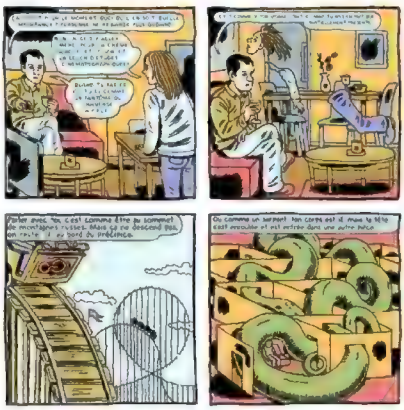
Dans *Les Solitaires,* les textes et les images se complètent, s'entrechoquent, pour mieux raconter l'envers du rêve US. Passant à la moulinette l'Amérique, ses mythologies et sa pop culture, Tim Lane joue sans cesse avec les formes d'écriture, les mises en pages. Dans de superbes planches dépliables, à la limite de l'infographie, il détaille quelques points marquants de l'histoire populaire des Etats-Unis: les Harley Davidson, les ovnis, la Guerre froide… Un carnet intime, des textes dactylographiés, des fausses pubs, des poupées à découper (les membres des Temptations !) s'ajoutent aux récits.

Les corps et les visages souvent cabossés des personnages, torturés, suants, déformés, apeurés, font penser à Charles Burns – les deux auteurs partagent l'influence marquante des EC Comics des années 1940-1950.

Tim Lane est aussi un fabuleux dessinateur des ouvrages urbains (voies ferrées, ponts, buildings…) et des engins mécaniques (avions, motos…), faisant ainsi de ces décors des éléments cruciaux des récits. Et peu importe si certaines histoires n'ont pas vraiment de fin. Il suffit de vagabonder de page en page pour tomber sous le charme de cet hommage à l'Amérique lynchienne et à ses routes pas toujours très bien fréquentées. **Anne-Claire Norot**

(Delcourt, 2017), traduit de l'américain par Nicolas Bertrand.

Gabrielle Bell
Les Voyeurs



En guise de prologue à cet album autobiographique, l'Anglo-Américaine Gabrielle Bell représente un groupe d'amis sur un toit metant, dans l'immeuble d'en face, un couple en train de faire l'amour. Dès cette première scène, le ton est donné et l'on comprend, comme le suggère le titre, que l'on va être spectateur de quelque chose de très intime, qui va conduire le lecteur à la limite entre gêne et excitation. Dans *Les Voyeurs,* Gabrielle Bell consigne quatre ans de sa vie, de 2007 à 2010. Ce journal dessiné retrace autant ses états d'âme sur la vie moderne que son quotidien. On la suit avec son petit ami de l'époque, Michel Gondry, au Japon – où ils font la promotion du film *Interior Design,* adapté d'une des BD de Gabrielle –, en France dans la famille du réalisateur, aux Etats-Unis, où elle va de conférences en dédicaces. Elle livre ses réflexions sur sa pratique du yoga, sa relation à la nourriture, son obsession du net, les fêtes new-yorkaises, ses amis et amants, ses lectures…

Son carnet de croquis jamais loin, Gabrielle Bell se révèle particulièrement douée pour construire une œuvre passionnante à partir de ce matériau brut qu'est son existence. Grâce à son sens de l'observation, ses textes lapidaires et drôles, sa clarté, sa culture, son recul salvateur dans les moments d'angoisse, ses doutes, voire sa misanthropie, elle relate ces tranches de vie de façon concise et percutante. Ses réflexions, que lui inspirent les instants triviaux de la vie, sont pertinentes, critiques sur elle-même et sur le monde.

Gabrielle Bell n'hésite pas à pimenter ses souvenirs par quelques incursions délirantes dans le fantasme et dans le fantastique – comme dans cette scène imaginaire où sa mère lui soutient qu'elle a bien connu Valerie Solanas. Son humour et sa finesse font des *Voyeurs* une lecture toujours excitante, et l'on en ressort vivifié, jamais gêné.

Anne-Claire Norot

(Actes Sud/L'An 2, 2015), traduit de l'américain par Soizick Jaffre

© Tim Lane/Delcourt. © Gabrielle Bell/Actes Sud/L'An 2

Bryan Lee O'Malley
Seconds

Dans la foulée du phénomène *Scott Pilgrim*, le Canadien signe un conte mélancolique et subtil qui poursuit la fusion entre manga et comics.

De 2004 à 2010, en six tomes de *Scott Pilgrim*, Bryan Lee O'Malley a révolutionné la BD indépendante nord-américaine. D'un même coup de génie, il a créé un langage neuf, à mi-chemin entre manga et comics, capturé l'esprit d'une génération et d'une époque, et hissé un genre underground jusqu'au box-office planétaire. Pour l'auteur canadien, *Seconds*, c'est donc le "difficile deuxième album", l'impossible défi de faire à la fois pareil et différent.

Sachant qu'il ne pourrait éviter les comparaisons, Bryan Lee O'Malley a choisi de garder quelques ingrédients de la recette (des jeunes gens), d'en changer d'autres (le fantastique remplace le burlesque 2.0, le dessin s'arrondit) et de modifier complètement la présentation (un épais roman graphique en couleurs plutôt qu'une série en noir et blanc). Le résultat est une réussite totale.

Si *Seconds* ne défriche pas de nouvelles terres, il poursuit avec bonheur la fusion stylistique avec le manga (on n'est jamais très loin de Junko Mizuno) et approfondit avec plus de maturité et de sensibilité les interrogations qui ne faisaient qu'affleurer dans *Scott Pilgrim*. C'est que Katie, l'héroïne de *Seconds*, a quelques années de plus que Scott. A l'approche de la trentaine, elle a dépassé l'âge des choix instinctifs, de l'insouciance et des drames sans lendemain. Chef réputé, elle va bientôt quitter son restaurant, le Seconds, pour son propre établissement. Mais les travaux s'enlisent, ses amis se sont éloignés et la réapparition de Max, son ex, achève de lui donner la sensation que sa vie lui échappe.

Lorsqu'un esprit lui offre un moyen de rectifier ses erreurs, elle croit qu'il va lui être possible de reprendre le contrôle. Elle commence par ne changer que les événements de la veille (un accident, une cuite, un coup d'un soir...), mais quand elle revient sur sa séparation d'avec Max, tout dérape : Katie doit affronter comme une amnésique les conséquences inattendues de ses actes, et chaque nouvelle correction l'éloigne un peu plus des autres et d'elle-même.

Avec ce conte doux-amer aux accents shintoïstes, Bryan Lee O'Malley ajoute un codicille au dicton selon lequel chacun a droit à une seconde chance : seulement s'il a su tirer les leçons de la première. Comme s'en rend finalement compte Katie, O'Malley sait que le mieux est l'ennemi du bien. Ne pouvant faire mieux que *Scott Pilgrim*, il a fait quelque chose de bien. **Jean-Baptiste Dupin**

(Dargaud, 2014), traduit de l'américain (Canada) par Fanny Soubiran

© Bryan Lee O'Malley/Dargaud

Nicole J. Georges
Allô, Dr Laura ? Mémoires graphiques

Nicole apprend à 2 ans que son père est mort. Elle construit sa vie en intégrant cette information. Alors qu'elle a une vingtaine d'années, une chiromancienne lui annonce qu'il est vivant et sème le doute dans son esprit. Elle hésite à interroger sa mère, craignant de découvrir que toute sa vie est bâtie sur un mensonge. D'autant que Nicole lui cache aussi quelque chose : elle ne lui a jamais dit qu'elle était lesbienne. Dans cet album autobiographique, Nicole J. Georges alterne les récits sur son enfance, représentés par un dessin enfantin et simple en noir et blanc, et sur sa vie actuelle, où son trait se fait alors plus sophistiqué et gracieux.
Sans amertume mais avec une franchise bouleversante, elle raconte ses jeunes années au Kansas, alors que sa mère lui impose un mode de vie au gré de ses amants. Trimballée, la fillette souffre d'incontinence fécale, manque l'école, ne trouve de réconfort que dans ses peluches et ses chiens. Une fois adulte, Nicole déménage à Portland. Dessinatrice, DJ et éleveuse de poules, Nicole y rencontre Radar, jeune musicienne dont elle tombe amoureuse. Radar brisera le cœur de Nicole en la trahissant, mais paradoxalement c'est aussi elle qui la poussera sur les chemins de la vérité.
Allô, Dr Laura ? explore avec une honnêteté confondante les relations mère-fille, la construction de l'identité. C'est aussi une puissante réflexion sur la franchise : comment dire la vérité quand on sait que la personne en face ne va pas comprendre, où est la frontière entre mensonge et trahison, pourquoi se voile-t-on la face plutôt que d'affronter les autres ? *Allô, Dr Laura ?* fait évidemment penser aux albums d'Alison Bechdel, qui explorent aussi secrets de famille, homosexualité et relations à la mère. Nicole J. Georges se place certes sur un terrain moins analytique que l'auteur de *Fun Home* et *C'est toi ma maman ?*, mais elle n'en construit pas moins un poignant récit d'apprentissage.

Anne-Claire Norot

(Cambourakis, 2015), tradu t de l'américain par Adèle Carasso

Adam Hines
Duncan le chien prodige

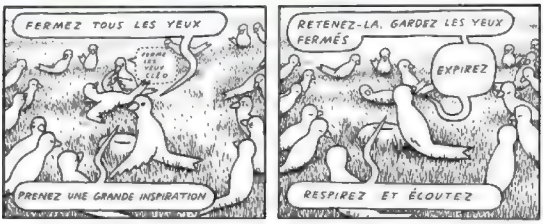
Dans cette première BD du jeune Adam Hines, les animaux parlent et cohabitent avec les humains. Ils assurent les mêmes fonctions que dans notre monde (compagnie, nourriture…), mais ils sont plus ou moins satisfaits de ce sort et dotés d'un esprit critique. Alors qu'une nouvelle loi qui contrôlerait leurs droits est en préparation par les humains, un groupe terroriste mené par un macaque femelle commet un attentat.
Duncan le chien prodige est d'une ambition rare. Cette BD n'est que le premier tome d'une série de neuf qui devrait totaliser à terme (dans une vingtaine d'années…) 2 600 pages. Un projet qui semble fou et qui pourtant a été solidement pensé, comme en témoigne cet extraordinaire volume. Autour de cet attentat et de l'enquête qui s'ensuit, Adam Hines raconte mille et une histoires mettant en scène chiens, chats, singes, vaches, cochons, couvées, et humains. Les récits, ou bribes de récit, s'imbriquent les uns dans les autres, se complètent ou se percutent pour brosser un monde complexe où la cruauté est de tous les côtés, chez les hommes cupides comme chez les animaux fanatiques, mais où l'intelligence aussi est partagée.
Hines fait preuve d'une créativité sans limite dans le graphisme et la mise en scène. Donnant à son récit un rythme saccadé et haletant, il entremêle des planches classiquement composées avec des mises en pages plus éclatées faites de collages, de textes et de dessins. Son incroyable palette de gris (bien plus de cinquante nuances !) donne une formidable unité à l'ensemble. On pense aux livres de Dave McKean ou aux expérimentations des auteurs du Frémok. Malgré la profusion d'idées et de personnages, malgré les sauts dans le temps et les histoires dans l'histoire, *Duncan le chien prodige* est d'une belle cohérence et se lit d'une traite. A la fin de ce premier épisode, l'enquête est bouclée, on retombe sur ses pieds – ou ses pattes. Poignant, passionnant et, bien sûr, touffu.

Anne-Claire Norot

(Çà et Là, 2012), traduit de l'américain par Fanny Soubiran et Martin Richet

© Nicole J. Georges/Cambourakis © Adam Hines/Çà et Là

Anders Nilsen
Big Questions



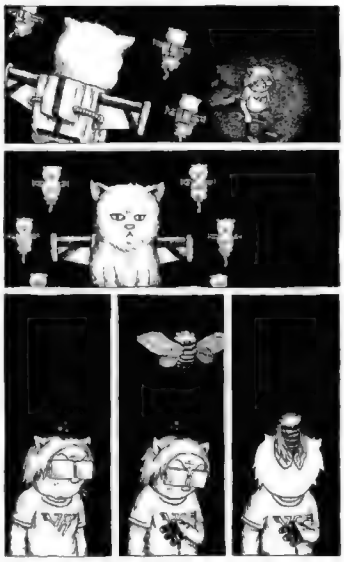
Tout débute par les complaintes d'un oiseau lassé de picorer tous les jours les mêmes graines. Quelques petits gags à la naïveté maîtrisée qui filent une métaphore connue, celle de la "soupe" pour Mafalda, ce plat que l'on s'échine chaque jour à avaler contre son gré pour des raisons obscures. Quand, soudain, le récit s'emballe, une vieille femme et son petit-fils mutique entrent dans la danse tandis que la guerre tonne au loin. Les contours d'une fable épique et métaphysique se précisent peu à peu, où résonnent la plupart des thèmes fondateurs de l'imaginaire "pionnier": grands espaces, désolation, violence des rapports humains et errance. Une liste à laquelle s'ajoute cet autre motif un peu plus spécifique à la culture du comics: celui de la réflexion philosophique chez les animaux.
Si Anders Nilsen fait assurément partie des grands auteurs en devenir, *Big Questions* est, à ce jour, son ouvrage somme. Un monument de 600 pages qui porte en lui les traces de sa longue gestation. Commencé comme un simple exercice en classe de dessin à l'université, ce récit allait croître durant quinze ans. Quinze longues années de petits livrets, d'hésitations et de dessins instables qui accouchent d'une allégorie sur la condition humaine d'une cohérence totalement désarmante.
Deux qualités distinguent l'œuvre. La première est la puissance hypnotique de ses peintures de la désolation, faites de lignes souvent épaisses et cassantes et de myriades de petits points, parfois proches de la gravure. L'autre qualité tient à cette poésie élégiaque et à cet humour un peu absurde avec lesquels Nilsen rythme son récit, surgissant de-ci de-là pour pondérer, alléger, voire tourner en ridicule l'ébauche de sa réflexion.
Soit 600 pages de grandes questions posées par des animaux trop curieux à des humains incapables de communiquer.
Stéphane Beaujean

(L'Association, 2012), traduit de l'américain par Fanny Soubiran

Joshua W. Cotter
Les Gratte-Ciel du Midwest

A la fin des années 1980, un jeune garçon d'une dizaine d'années vit avec ses parents et son petit frère dans la campagne américaine. Solitaire, pas populaire, un peu empoté, il grandit sans jamais mener une vie particulièrement difficile, mais doit faire face aux tourments du monde extérieur – les camarades qui le maltraitent, l'incompréhension de la famille, la mort. Malgré cette trame assez banale de roman d'initiation, cet album semi-autobiographique de Joshua Cotter est tout sauf commun. Il émerveille d'abord par son graphisme, proche d'un Crumb des débuts. Joshua Cotter représente ses protagonistes sous la forme de chats anthropomorphes aux yeux vides et malgré tout d'une expressivité inouïe.
Joshua Cotter décrit la relation solide qui lie le héros à son frère à travers des scènes ordinaires mais qui sont bouleversantes et significatives: les parents qui font un cadeau à côté de la plaque, la perte d'un jouet favori, l'attente impatiente des BD dans les journaux du dimanche. A ces séquences réalistes il mêle des passages fantastiques visitant l'imaginaire du jeune garçon, les mondes où il se retranche pour ne plus avoir à subir son existence, ses délires peuplés de robots vengeurs qui l'aident à vaincre son quotidien. A la manière de Chris Ware, l'auteur glisse de nombreux éléments pour enrichir et rythmer la narration.
Dans ce récit foisonnant et pudique, on bascule sans cesse de la vraie vie à un monde fantasmé, du héros à son environnement. Mais la réalité finit toujours par reprendre le dessus. Et le constat est dur: rêver ne suffit pas pour s'échapper et grandir, pas plus dans une petite ville du Midwest américain qu'ailleurs. Ce regard universel sur la préadolescence ne manquera pas de rappeler des souvenirs, peut-être même de rouvrir quelques blessures d'enfance.
Anne-Claire Norot

(Çà et Là, 2011), traduit de l'américain par Fanny Soubiran



© Anders Nilsen/L'Association © Joshua W. Cotter/Çà et Là

Index

A
Abel Jessica p. 78

B
Backderf Derf p. 91
Bagge Peter p. 59
Barry Lynda p. 22
Bastian Jeremy p. 87
Bechdel Alison p. 35
Bell Gabrielle p. 93
Brown Chester p. 49
Brown Jeffrey p. 68
Brunetti Ivan p. 75
Burns Charles p. 54

C
Caniff Milton p. 10
Chast Roz p. 26
Clowes Daniel p. 44
Cooper Dave p. 52
Cotter Joshua W. p. 96
Crumb Robert p. 16

D
DeForge Michael p. 66
Deitch Kim p. 30
Drnaso Nick p. 92
Drooker Eric p. 74

E
Eisner Will p. 24

F
Farmer Joyce p. 31
Feiffer Jules p. 10

G
Georges Nicole J. p. 95
Green Justin p. 21
Griffith Bill p. 27

H
Hanselmann Simon p. 76
Harkham Sammy p. 86
Hernandez Jaime p. 43
Herriman George p. 5
Hines Adam p. 95
Hornschemeier Paul p. 91

K
Katchor Ben p. 41
Kindt Matt p. 69
King Frank p. 13
Kochalka James p. 75
Kuper Peter p. 63
Kurtzman Harvey p. 15

L
Lane Tim p. 93
Lemire Jeff p. 80

M
Marra Benjamin p. 92
Matt Joe p. 59
Mazzucchelli David p. 58
McCay Winsor p. 6
McCloud Scott p. 60
McGuire Richard p. 32
Medley Linda p. 52
Moore Terry p. 41

N
Nilsen Anders p. 96

O
O'Malley Bryan Lee p. 94

P
Panter Gary p. 23
Pekar Harvey p. 20
Petersen David p. 79
Piskor Ed p. 70
Porcellino John p. 82

R
Raymond Alex p. 13
Ryan Johnny p. 78

S
Sacco Joe p. 42
Sakai Stan p. 53
Santoro Frank p. 82
Schulz Charles M. p. 12
Seth p. 40
Shaw Dash p. 88
Shelton Gilbert p. 23
Shiga Jason p. 86
Sim Dave p. 63
Smith Jeff p. 50
Spiegelman Art p. 28
Sturm James p. 51

T
Tamaki Jillian p. 83
Terkel Studs p. 30
Thompson Craig p. 84
Tomine Adrian p. 65

W
Ward Lynd p. 11
Ware Chris p. 36
Watterson Bill p. 48
Wertz Julia p. 90
Wimmen's Comix p. 27
Woodring Jim p. 51

LES INROCKUPTIBLES 2 **LA BD D'AUTEUR AMÉRICAINE EN 80 ALBUMS**

RÉDACTION Directeur de la rédaction PIERRE SIANKOWSKI Rédactrice en chef ANNE-CLAIRE NOROT Secrétaire de rédaction YAËL GIRARDOT Rédacteurs STÉPHANE BEAUJEAN, VINCENT BRUNNER, JEAN-BAPTISTE DUPIN, JOSEPH GHOSN, SERGE KAGANSKI, ANNE-CLAIRE NOROT, XAVIER RIDEL, GÉRALDINE SARRATIA **MAQUETTE** Conception graphique MANUELLE CASTELLI Couverture MANUELLE CASTELLI **MERCI À** CHRISTOPHE ALEXANDRE, CALOU, PASCALE FRANCÈS **SERVICE PHOTO** Chef de service AURÉLIE DERHEE Iconographes ♥CAROLINE DE GREEF♥ VALÉRIE PERRAUDIN **PUBLICITÉ CULTURELLE** Directrice CÉCILE REVENU (musiques) Tél. 01.42.44.15.32, SIMON DELPIROU (cinéma, vidéo, télévision) Tél. 01.42.44.16.17, BENJAMIN CACHOT (arts, scènes, livres) Tél. 01.42.44.18.12, FRANÇOIS MOREAU (coordinateur) Tél. 01.42.44.19.91 **PUBLICITÉ COMMERCIALE** Directeur LAURENT CANTIN Tél. 01.42.44.19.94 Directrice de clientèle ISABELLE ALBOHAIR Tél. 01.42.44.16.69 **PUBLICITÉ WEB** CHLOÉ ARON Tél. 01.42.44.19.98, LIZANNE DANAN Tél. 01.42.44.19.90, STÉPHANE BATTU (coordinateur) Tél. 01.42.44.00.13 **DÉVELOPPEMENT/NOUVEAUX MÉDIAS** Directeurs adjoints BAPTISTE VADON (promotion, médias, diversification) Tél. 01.42.44.16.07, LAURENT GIRARDOT (événements, projets spéciaux) Tél. 01.42.44.16.08 Assistante événements, projets spéciaux AUDREY LERIBLE Tél. 01.42.44.15.68 Assistante promotion presse DOMITILLE GRÉVY Tél. 01.42.44.16.68 **MARKETING/DIFFUSION** Responsables ♥JULIE SOCKEEL♥ ANNABELLE BIZARD Tél. 01.42.44.15.65 Chef de projet marketing direct MATHIAS PREMEL Tél. 01.42.44.00.17 Assistant Inrocks Store, diffusion MARTIN LEMOULANT Tél. 01.42.44.16.62 Chargée de création NATHALIE COULON **ABONNEMENT** LES INROCKUPTIBLES SERVICE ABONNEMENT Libre réponse 83378, 60647 Chantilly CEDEX Renseignements au 03.44.62.52.35 ou par mail: abo.lesinrocks@ediis.fr **STANDARD/ACCUEIL** GENEVIÈVE BENTKOWSKI-MENAIS, WALTER SCASSOLINI **FABRICATION** Directeur de production VIRGILE DALIER Responsable de fabrication GILLES COURTOIS Impression, finition ROTO AISNE printed in France Distribution PRESSTALIS Contact agence DESTINATION MÉDIA – DIDIER DEVILLERS, CÉDRIC VERNIER Tél. 01.56.82.12.06, reseau@destinationmedia.fr Imprimé sur papier produit à partir de fibres issues de forêts gérées durablement, imprimeur ayant le label "imprim'vert" - Origine papier : Italie - taux de fibres recyclées: 0%, fibres issues de forêts durablement gérées - certification : PEFC - P tot = 0.008kg/to **INFORMATIQUE** Directeur technique CHRISTOPHE VANTYGHEM Technicien d'exploitation et de maintenance FARID FARHAT **LES ÉDITIONS INDÉPENDANTES SA** Actionnaire principal, président MATTHIEU PIGASSE Directrice générale ÉLISABETH LABORDE Directeur administratif et financier FRÉDÉRIC ROBLOT Comptabilité PATRICIA BARREIRA, CAROLINE VERGIAT Administrateurs MATTHIEU PIGASSE, JEAN-LUC CHOPLIN, LOUIS DREYFUS Fondateurs ARNAUD DEVERRE, CHRISTIAN FEVRET, SERGE KAGANSKI Directrice de la publication ÉLISABETH LABORDE Dépôt légal 1er TRIMESTRE 2018 ISSN 0298-3788 *Les Inrockuptibles 2* est édité par Les Editions Indépendantes, société anonyme au capital de 326 757,51 euros RCS Paris B 428 787 188 000 21 © Les Inrockuptibles 2018, tous droits de reproduction réservés. Les Inrockuptibles, 24, rue Saint-Sabin 75011 Paris – Tél. 01.42.44.16.16, fax 01.42.44.16.00, www.lesinrocks.com

COUVERTURE © VORTEX DE CHARLES BURNS/CORNÉLIUS 2016

La BD d'auteur américaine en 80 albums

avec MUSIC

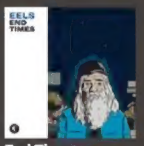
Pour approfondir le sujet, une sélection d'œuvres indispensables à découvrir sur iTunes.

http://bestof.lesinrocks.com/bd-americaine/

LE BEST-OF

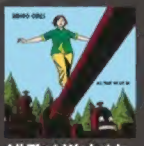
Albums écouter sur MUSIC

Brick by Brick
Iggy Pop
L'un des albums les plus importants de l'Iguane, qui se paie Charles Burns pour le dessin de la pochette.



End Times
Eels
Comme souvent chez Eels, l'album est superbe, tout autant que son design réalisé par Adrian Tomine.

Lost in Space
Aimee Mann
Dessinée par Seth, la cover de cet album est superbe, tout comme les œuvres qui se trouvent à l'intérieur du livret.

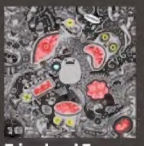


All That We Let In
Indigo Girls
Une pochette dessinée par Jaime Hernandez, créateur avec son frère Gilbert de *Love and Rockets*.

Yo la Tengo Is Murdering the Classics
Yo la Tengo
Pour le design de ce disque où ils "massacrent" (tout est relatif) leurs classiques, Yo La Tengo a fait appel au surdoué Adrian Tomine.

King for a Day... Fool for a Lifetime
Faith No More
Aussi frappant que son contenu, le design du disque a été confié à Eric Drooker, artiste new-yorkais très engagé.

Cheap Thrills
Big Brother and the Holding Company
Sûrement l'une des pochettes les plus mythiques du rock, signée par l'immense Robert Crumb.



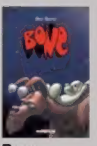
Friend and Foe
Menomena
Craig Thompson a réalisé ici une pochette incroyable, qui représente à la perfection l'étrangeté du disque.

Livres lire sur iBooks

Patience
de Daniel Clowes
Daniel Clowes est l'un des maîtres de la BD contemporaine, et cette histoire de voyage dans le temps fait partie de ses chefs-d'œuvre.

Fun Home
d'Alison Bechdel
Le sous-titre de cette autobiographie, *"une tragicomédie familiale"*, révèle à la perfection son contenu. Une œuvre aussi personnelle qu'importante.

Hip Hop Family Tree
d'Ed Piskor
L'histoire du mouvement musical le plus en vogue du moment, et des images rétro qui collent parfaitement au propos.

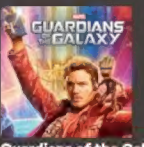


Bone
de Jeff Smith
Trois petits bonshommes à gros nez se retrouvent perdus dans un monde déchiré par une bataille entre le Bien et le Mal.

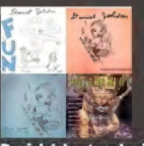
Playlists écouter sur MUSIC

Batman History
Des compositeurs livrent leur interprétation du mythe de l'Homme chauve-souris.

Canciones de película
Les meilleures musiques des films Marvel sont là, à un seul clic.



Guardians of the Galaxy (The Complete Mixtape)
La bande originale complète des deux volets de la saga Marvel.



Daniel Johnston: les indispensables
Ce génie du folk lo-fi a aussi fait des comics et dessine ses pochettes, se mettant souvent en scène en canard boiteux, super-héros ou petit monstre.

Retrouvez notre sélection sur http://bestof.lesinrocks.com/bd-americaine/

nova

SE RÉINVENTE

UN NOUVEAU SITE
NOVA.FR

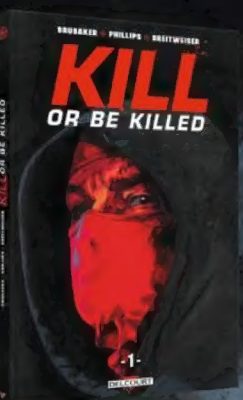
UNE NOUVELLE APPLICATION
100% AUDIO

TROIS NOUVELLES
WEB RADIOS MUSICALES

nova

QUAND LES MAÎTRES DU COMICS NOIR DÉGAINENT
LEUR PLUS GROSSE CARTOUCHE !

KILL
OR BE KILLED



BRUBAKER • PHILLIPS • BREITWEISER
Tome 1 disponible en librairie

DELCOURT

Kill or Be Killed tome 1 © & ™ 2018 Basement Gang, LLC. Tous droits réservés.
© 2018 Editions Delcourt pour la présente édition.